

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Sydney 2000

SPIDER-MAN

Parasite Eve 2

Tenchu 2

TOCA WTC

Vib Ribbon

PC CD-ROM NASCAR Heat

PC CD-ROM Enemy Engaged



Sword Of Berserk

OSVOJITE

neku od 150 nagrada

broj 7 • godina I
cena: 90 dinara

CG: 4 DEM • BIH: 5 KM • MK: 130 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

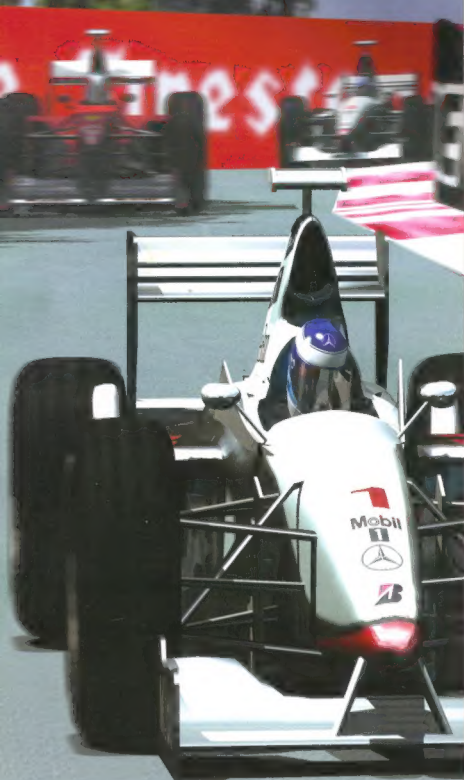
Od sada na 84 strane • Velika nagradna igra

Izveštaj iz Londona: ECTS 2000 • Pomagajte drugovi • Na vidiku

Majstor Raša: ugradite "čip" u PSX • Rešenje: Metal Gear Solid



Da li znate kakav je osećaj pobeđe?



SHOCK 2 RACING WHEEL



Da biste iskusili ukus pobeđe u trkama, pored volje, potrebni su vam i refleksi, koncentracija i dobra kontrola. Zato preuzmite kontrolu u svoje ruke. **Shock 2 Racing Wheel** je dodatak za PlayStation, koji će svaku vožnju učiniti neverovatno stvarnom. Specijalni vibro-motori zatresće volan svaki put kada se sudarite, prevrnute ili naidete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje. Jedinstveni način menjanja brzina preuzet iz Ferrarijeve formule 1, pobrinuće se za potpuni utisak prave vožnje. Zbog svojih kvaliteta, ovo je jedini volan zvanično licenciran od firme Ferrari.

Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.



COMPACT RACING WHEEL

BeSOFT

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47. Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O SVIMA ZA KRAJOLJE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik:
Dejan Wolf

Grafička priprema:
Branko Jeković

Marketing:
Jelena Jan

Redakcija:
**Miljan Lakić, Uroš Tomić,
Gradimir Joksimović**

Ilustracije:
Valentin Šalja

Lektura i korektura:
Mirela Zoi Jeković

Saradnici u ovom broju:
**Igor Simić, Miloš Marković,
Satori Jo, Miroslav Đorđević,
Radovan Subotić, Mihalio Tešić,
Bunny, Kojot, Marko Lakić**

Štampa:
Grafomarket, Beograd

Grafički filmovi:
Vis studio, 134-618

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
**BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22**

e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefon redakcije:
(011) 411-665

Pretpлата:

za detaljnije uslove pretplate
pogledajte strane 35 i 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE NA KIOSCIMA POJAVITI
25. OKTOBRA 2000.

Dragi moji birači,

Skupili smo se na ovim stranicama, da bismo otvorili još jedan broj BONUS-a, još lepši i bolji nego prethodni. Već na prvi pogled primetićete da je bogatiji za osam stranica. Tome možemo da zahvalimo samopregornom trudu i požrtvovanom radu redakcije, koja je nesebično radeći i odričući se svojih zarada, slobodnih časova i privatnog života, marljivo radila da izgradi ovaj časopis kakvim ga sada vidite.

Naravno, ovakav potez morao je da povuče i određene novčane konsekvence, pa je cena našeg lista neznatno porasla. Novčana sredstva dobijena na ovaj način, biće iskorišćena ne za materijalno bogaćenje pojedinaca, već za dalja poboljšanja u smislu izgleda i sadržaja lista.

Primetićete i strukturne promene časopisa, koje smo zbog bolje informisanosti vas, naših birača, morali da uvrstimo u list. To su opisi novih PC igara, PC trikovi i PC igre, koje tek treba da stignu. Da li je ovo dobar potez ili ne, pokazaće vreme i o tome će suditi naša pokoljenja.

Naš list je pretrpeo i kadrovske promene. Mnogi novi autori, stručnjaci za PC igre su došli u naš časopis i trudiće se da svoje znanje, duhovitost i umešnost nesebično prenesu vama. Da bi napravili mesta novim kolegama, neki stari su morali da odu. Svima nama veoma dragi kolega Miljan Lakić, morao je da se odazove pozivu otadžbine i stane na branik zemlje. Svima u redakciji još uvek nedostaje neprekidna zvonjava njegovog mobilnog telefona i njegove čuvene reči: "Ala, 'ala ...". Njegov sveti primer sledio je i naš fotograf Vlada Lukić. Ali, ne treba očajavati. Tu su mlade snage, koje nadolaze u liku Miljanovog mladeg brata Marka, čiji mobilni telefon zvoni još češće i jače.

Moram vam reći još i to, da sam se putujući po inostranstvu, konkretno u Englesku, na ECTS sajmu, uverio da naši mladi ljudi koji se izradom ovog časopisa bave kod nas, nemaju čega stide. Štaviše, naš časopis je na svetskom nivou i tako treba da ostane.

Ono što vam mogu obećati je da će vaš i naš časopis u budućnosti biti samo još bolji i lepši. Očekuju nas mnogi novi opisi, nove rubrike, nove konzole koje će uskoro stići. Zato, ukoliko vas neko nekada bude pitao za koga ćete glasati, kada je u pitanju naš najbolji časopis, slobodno mu recite da ćete zaokružiti časopis BONUS.

Hvala!

D Wolf



reč urednika

bonus

03



Grand Prix 3

58



Spiderman

44



Vib Ribbon

32



Sword of Berserk

50

mi i vi na ti 08

vesti 10

drži vodu 13

Majstor Raša ovoga puta objašnjava kako da ugradite čip u PlayStation predstavljamo 14

Kako je prošao ECTS 2000, drugi po veličini sajam elektronskih igara, šta je novo, šta treba da očekujemo i šta smo videli u Londonu

na vidiku 16

Igre koje se pripremaju i očekuju nas u bliskoj budućnosti

nove igre 21

evo rešenja. 65

Još jedno rešenje koje ste tražili putem ankete - Metal Gear Solid

dvd izdanja 71

igre bez struje. 72

trikovi 76

pomagajte drugovi 81

Nova rubrika za sve one kojima treba pomoć se polako širi

mali oglasi 81

top lista 82

Sony Playstation	
All Star Tennis 2000	25
Batman Beyond: Return of the Joker	19
Buffy the Vampire Slayer	17
Builda Block	25
Bust-A-Groove 2	33
Championship Surfing	40
Chronocross	26
Crisis Beat	36
ECW Anarchy Rules	40
Grind Session	29
Jeremy McGrath Supercross 2000	33
NFL Game Day 2001	40
Parasite Eve 2	21
Revolt 2	28
Sno Cross Championship Racing	37
Spiderman	44
Spin Jam	37
Star Wars: Demolition	18
Surf Raiders	40
Tenchu 2	38
Terracon	24
TOCA WTC	34
Vampires Countdown	30
Vib Ribbon	32

PlayStation 2	
Dark Cloud	16
Jikkyou World Soccer 2000	47
Kessen II	18
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	19
X-Force	46

Nintendo G4	
Aidyn Chronicles: The First Mage	18
International Track & Fields 2000	48
Polaris SnoCross	16

Game Boy Color	
Dinosaur's	17
International Superstar Soccer 2000	49
Turok 3: Shadow of Oblivion	49

Dreamcast	
Alone in the Dark: The New Nightmare	19
Grandia II	16
Metropolis Street Racer	17
Sword of Berserk: Guts Rage	50
Ultimate Fighting Championship	52

PC	
Age of Empires 2 The Conquerors Exp.	56
Arctura	64
Close Combat: Invasion Normandy	19
Enemy Engaged	60
Grand Prix 3	58
Gunman	17
Infestation	62
Nascar Heat	54
Red Faction	16
Road Wars	63
Sidney 2000	57

Spisak oglašivača iz ovoga broja:

Beosoft	2, 83, 84
Master CD klub	5
Top FM Radio	9
NAXI radio	9
Pakom	20
Pričionica	23
Cedeteka MK	29
GL Soft	41
Duh Games	41
Shine	47
Media Play	51
ZDE	53
Vicoteka	55
NT Soft	61
CD Shop Gogio Game Boy	62
Pobednik	74

MASTER CD

k l u b

-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

KATALOG PREUZZMITE NA ADRESI: <http://mastercdklub.tripod.com>
ili <http://go.to/mastercdklub>

CD naslovi

Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

PlayStation

Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
i ostala oprema



ŠALJEMO POŠTOM!

POSEBNA PONUDA:

Program za CD klubove za pravljenje
CD-kompilacija po izboru, i ostale
pogodnosti za CD klubove i igraonice.



**Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN**

(023) 38-715

064 128 45 48



BONUS**VELIKO**

nagrada

Od prošlog broja pokrenuli smo veliku nagradnu igru u kojoj smo pripremili izuzetno vredne premije. Sve što je potrebno je da nas redovno čitate, odgovarate na nagradno pitanje za mesečne nagrade, a sakupljate kupone, ukoliko želite da dobijete neku od prikazanih nagrada. Ako budete imali sreće, postaćete ponosni vlasnik neke od 150 vrednih nagrada. Veliko izvlačenje će se obaviti 11. decembra 2000. u našoj emisiji BONUS NIVO na BK televiziji.

2. NAGRAĐA

PlayStation konzola



1. NAGRAĐA

PlayStation konzola



4 X

PSX memorijska
kartica



4 X

PSX analogni
kontroler



4 X

PSX šolje



4 X

PSX torba

Ukoliko želite da učestvujete u našoj mesečnoj nagradnoj igri, odgovorite na nagradno pitanje, upišite ga na anketni listić i pošaljite na našu adresu. Da biste učestvovali u velikom izvlačenju, potrebno je da sakupite sva tri kupona, koja ćemo objavljivati u ovom i naredna 2 broja, stavite u kovertu i pošaljite na adresu:

BONUS, poštanski fah 32, 11050 Beograd 22,

sa obaveznom naznakom - ZA NAGRADNU IGRO

Nagradno pitanje za ovaj mesec:

**KAKO GLASI 5. PITANJE POD OPCIJOM 2
NA TELEFONSKOM SERVISU 041-20-20-20?**

BONUS veliko nagradno igra
KUPON
1

ka

igra



3. NAGRADA
Mobilni telefon

4. NAGRADA
volan za PlayStation



40 X
PSX igara

20 tromesečnih pretplata na list **boNus**
20 majica **boNus**
20 kačketa **boNus**
30 majica FRUIT OF THE LOOM

**Spisak dobitnika mesečnih
nagrada iz broja 6**

PSX šolja
PSX disk:

Danko Saša, Novi Sad
Tamara Marković, Žitkovac
Viktor Polovina, Novi Sad
Marko Spasojević, NBGD
Dejan Popović, Novi Sad
Fakin Siniša, Novi Sad
Milko Veselinov, (017/815-...)
Stojanović Ivan, Paraćin
Nikola Nešić, Boleć
Radomir Miladinović, Srp. Miletić
Uroš Perišić, (037/27-...)

čitajte **boNus** !
A da li gledate
boNus nivo ?



NAJ novija zabava

NAJ novija emisija

NAJ novije igre

NAJ novija lica

NAJ NAJ NAJ

Samo nagrade
mi **DAJ**

Nova, urbana scenografija
Vredne, uvek drugačije nagrade

Početkom oktobra
svakog radnog dana na



BK TELEKOM

Gledajte i čitajte **boNus**

Evo kako da se prijavite za emisiju!

Od oktobra pokrećemo novi ciklus TV emisija. Nova koncepcija, nove igre, nove i veće nagrade, nova pravila. Ako želite da odmerite snage sa najboljim igračima u zemlji i osvojite neku od vrednih nagrada...

Javite se na telefon:

041/20-20-20

Prijavlivanje se vrši od 15. septembra isključivo putem ovog telefona

Sve informacije o prijavljivanju dobićete u programu telefonskog automata!



Baščaršija

✉ Dragi uredniče,

Ovo ljeto sam išao na odmor kod svojih deda u Sarajevo. Pored svih stvari, poneo sam i časopis **BONUS**. Pokazivao sam ga svim rođacima, a redovno smo igrali na PlayStation-u, pa sam ga koristio za lakše snalaženje u igricama.

Šaljem vam ovu sliku sa Baščaršije, umesto razglednice, sa puno pozdrava svima u redakciji, kao i čitaocima. Puno pozdrava, uz nestrpljivo očekivanje novog broja **BONUS**-a.



Emir

Bonus na TV-U

✉ Čao,

Ako biste mogli da mi odgovorite na neka pitanja:

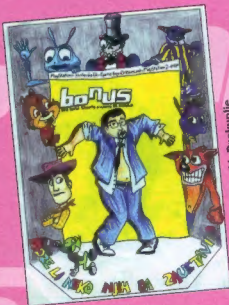
U koliko je sati premijera i repriza "Bonus nivoa" jer nikad ne uhvatim da gledam? Čuo sam da reprizirate, pa kad pravite nove emisije?

Koje nagrade dobiju izvođači na nagradnoj igri i kako izvlačite?

Pozdrav Vama, a posebno Nenadu. leekkee@tron-inter.net

boNus Naša emisija "Bonus Nivo" koja ide na BK televiziji se emituje svakim radnim danima negde između 15.15 i 15.45. Zbog letnje šeme emitovanja BK televizije, sada se emituje samo repriza naših emisija, a nove emisije će početi da se snimaju početkom oktobra.

Nagrade koje dodeljujemo su diskovi za PlayStation. Od svih pristiglih mailova sa odgovorima, kompjuter izvlači dobitnike, zatim mi proverimo odgovor i ukoliko je tačan, eto diska na vašu adresu.



Oliver Nikolić, Prokuplje

Parne

✉ Čao Bonusovci i Bonusovke,

Zovem se Branislav i kada sam došao na svet prva reč mi je bila "BONUS"! Sami znate da ste najbolji, pa nema razloga da vam ja to kažem. Biću kratak, (glasno!) i jasan. Imam da vam kažem tri stvari. Prva stvar je pohvala koja kaže: posteri su vam super, a rubrike "Tema broja", "Poznatiji igraju" i "Drži vodu" su veoma "COOL" - Druga stvar je da kažem šta je treća stvar. Treća stvar je - povećajte broj strana jer ste trenutno najskuplji igrački časopis. Nadam se da se ne ljutite zbog ove male kritike. Voleo bih da napišete kako da predem igru "Metal Gear". To je sve od mene i ne zaboravite (obračam se čitaocima) ZA DRUGE SE NAVIJA BONUS SE VOLI

Bane iz Kačareva

boNus Kao što vidiš, povećali smo broj strana i objavili smo rešenje za Metal Gear Solid. Možda jesmo najskuplji (sigurno nismo), ali smo zato najbolji. NAPRED BONUS. ALE. ALE. ALEEEEE!!

Partizanevac

✉ Prvo pismo mi pobeže,

ovo neće uteći:

1. Vratite rubriku gde se najavljuju igre za PS, Dreamcast ...

2. Saznajite nešto o igri: Alone in The Dark: The New Nightmare i za koji je sistem (pravi je Infogrames)

3. Stavite cenu za nove dodatke, i po mogućstvu stavite poster FK Partizana.

Uroš Perišić

boNus Ta rubrika je uvedena u broju 5, i od tada je nismo izbacivali. Zove se NA VIDIKU i počinje na strani 16. Tamo ćeš naći i nešto o igri za koju se raspituješ. Šta se tiče FK Partizana, stavićemo ga na poster samo kad se smeni glavni urednik. Zato: NAPRED ZVEZDA, ALE, ALE, ALEEE!!!

Neću-neću

✉ Čao opet ja!

Dopadaju mi se vaše rubrike, a sad bih da vam nešto predložim i da vas pitam.

1. Poster je pun pogodak i zato ga ne



Bojan Starčević, Požega

izbacujete.

2. Čuo sam da za PS2 će izaći "hard discs"?

3. Da li će Sony 2 da ima modem? 4. Pozadine - kad opisujete neke igre - su vrlo tamne i mračne, mogli biste da stavite nešto svetlije i neke lepše slike iz igre.

5. U stranini časopisima daju i test CD mogli biste i vi da stavite neki - nema veze za te - 3 - 4 DM više.

???

boNus Odgovori:

1. Nečemo

2. Hoće (o tome smo više pisali u broju 5.) 3. Neće (ali će moći da se dokuplj)

4. Hoćemo.

5. Eh, kada bi svi čitaoci bili kao ti. Ogroman broj njih se žali na cenu od 90 dinara (oko 3 DM), koja nama ne može da pokrije ni sve troškove, a zamisli šta bi se desilo da košta negde oko 200 dinara. Mislim da bi nam bio jedini kupac i da bi časopis mogli da štampamo u četiri primerka: za nas i tebe po jedan.

Dečak

✉ Čao Bonusovci,

Zovem se Olja Jevtović i pišem vam po treći put (treća sreća) u nadi da ćete barem da pročitate pismo, a ako ste raspoloženi možete i da ga objavite. Prvo bih hteo da poručim onom Jančič Aleksi da ako mu se sviđa više časopis "The Gamer" nek kupuje taj časopis onda. Iskreno ja sam ga jednom kupio i uopšte mi se ne sviđa. A sada mala priredba o novim rubrikama. Šta je to, uveli ste jednu novu a ona na četvrtini lista. Molim vas da povećate broj novih rubrika. Voleo bih ste kad biste objavili rešene igrice Fear Effect. Na kraju vas molim da pitate Beosoft zašto neće da otvore svoju prodavnicu u Subotici.

Olja (dečak) Jevtović

boNus Kako jedna nova rubrika? Od prošlog broja je startovala rubrika NA VIDIKU gde prikazujemo igre koje su u razvoju i koje se uskoro mogu očekivati. Druga nova rubrika je POMAGAJTE DRUGOVI, gde nam pišete o problemima na koje nailazite prilikom igranja i pošto je startovala prvi put, nismo imali dovoljno vaših pisama. U ovom broju se situacija već popravila (vidi stranu 81) i imamo mnogo više



Spremo Sanja i Sonja, Toponica

mi i vi na ti

važih pitanja. To nije sve. Bonus se stalno otvara predaje i listi i od ovog broja smo uveli opise za PC igre, kao i PC trikove.
Što se tiče Beosofila, odgovorni ljudi su nam rekli da za sada nije u planu otvaranje prodavnice u Šuboci. Najbliža Beosoft prodavnica nalazi se u Novom Sadu.

OPET ON (4. PUT)

☞ Juhu Bonusovi,

Treći put, stvarno ne mogu da verujem. Od kad sam počeo da vam pišem stalno dobijam "Bonus" (bravo ja!!!). Šta imamo novo u ovom našem hras časopisu. Opet yuhul Financije!

1. Kako me niste dobro shvatili za moje pitanje broj 4 postavili ga još jednom: Kad će doći kod nas najnovija Sonijeve konzola?
2. Kada će Nintendo Delfin doći kod nas i koliko će otprilike koštati?
3. Zašto u nagradnoj igri nudite mobilni telefon kad on nema veze sa igricama?

Kao zahvalnost bih želeo da pozdravim celu redakciju i veliku hvala što ste me po treći put izvukli (posle ovoga ćemo postati najbolji prijatelji, ako već i nismo).
Puno sreće i zdravlja

Želi vam Srdan

bofus Juhu. Počinjem da sumnjam (javila mi se) da si bacio neke čini na nas, pa da tvoje pismo i pitanja izdvojim svaki put. Šta mogu kada uvek pitam nešto na šta moram da odgovorim. PlayStation 2 će kod nas stići sredinom decembra i koštaće negde oko 1000 DM. Nintendo Delfin (zove se Game Cube) nećemo videti još dugo. Nešto o njemu možeš pročitati u vestima iz ovog broja, a za sledeći broj ćemo spremiti kompletnu prikaz novih Nintendoovih konzola Game Cube i Game Boy Advance.
Što se tiče mobilnog telefona, mislim da se niko, (pa ni ti) ne bi bunio da ga dobije na nagradnoj igri.

Tata

☞ Zdravo!

Poseđujem konzolu PSX nešto manje od godinu dana, i kupio sam je za klinca, ali od tada najveći deo slobodnog vremena pored nje provodim supruzi i ja. Čak i neke sitnije razmirice rešavamo pored konzole (ko pobeđi biće po njegovom).

Zanimaju me da li je na konzoli PlayStation i mogućnost odgovarajućeg dodatka gledanje filmova sa DVD-a, a ne samo filmova sa VCD-a. I da li za konzole iz serije 9002 postoji kakav ili uopšte bilo kakav dodatak za gledanje filmova.

U rubrici "EVO REŠENJE" u nekom od narednih brojeva mogli biste dati rešenje za

"Tomb Raider 3", pošto dobar deo ljudi koji su igrali tu igru nisu uspeali da pronađu rešenje za prelazak određenih nivoa (među njima i ja), pa su koristili šifru. A u rubrici "Novi dodaci" možete navesti i okvirne cene dodataka kod nas i gde se mogu nabaviti.

Toliko za sada od Nenada

bofus Pošto je u PlayStation-u ugrađen običan CD rom, a ne DVD, nemoguće je da se na njemu gledaju DVD diskovi. Da bi to bilo moguće potrebno je da se napravi neki dodatak koji će u sebi imati ugrađen DVD player. Zbog toga bi cena tog dodatka bila veoma visoka, a PlayStation bi tu bio samo višak. Inače, za konzole iz serije 9002 postoji dodatak za gledanje VCD filmova, samo što primerak koji smo mi testirali u prošlom broju nije radio na toj seriji.
Mnogi su tražili rešenja nekih starijih igara, pa ćemo o tome ozbiljno razmisliti. Primenbu o dodatnim podacima za dodatke smo usvojili i od sledećeg broja biće primenjena.

RESIDENT EVIL FILMOVI

☞ Zdravo!

Imam PSX već četiri godine i ni jedan drugi časopis do sada nije uspeo da me zadovolji, jer ni jedan nije imao dovoljno posvećenog mesta za Sony (do sada i podvlažim). Voleo bih (stvaaarrnnoooo) da saznam nešto više o priči da su napravljena već dva dela "filma" RESIDENT EVIL (ko su glumci, kakav je film, zašto se nije kod nas čulo za njega). Takode me zanima šta sve planira firma Sony da izbacila na PSX2 od ovih igara: R.E., Parasite Eve, Silent Hill, Mortal Kombat, Soul Calibur, Clock Tower, Crash Bandicoot, Pandemonium. Budite i dalje tako dobri i svi će vas voleti kao i ja. Čao!

Miloš iz Krnjače

bofus Resident Evil filmovi??? Kod nas se nije čulo ništa o njemu zato što takvi filmovi NE POSTOJE. Što se tiče igara za PS2, u rubrici NA VI-DIKU redovno prikazujemo koje se igre pripremaju, između ostalog i za PS2. Za sada se zna da će izaći Mortal Kombat, za ostalo moramo da sačekamo.■

Nemojte samo da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to već znamo. Pitajte šta vas zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.



Jelena Petrović, Krnjača



Igor Mirčić, Bor

88.02
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repreza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak

četvrtkom od 20h

Zašto ga slušati

www.clover.co.yu/pcpetak



Network



Napokon Nintendo!

To je delfin? Ne, to je Zvezdana kocka. Ma ne, to je... kocka?
Dogodilo se. Na londonskoj izložbi elektronske zabave po imenu ECTS 2000, drugoj najvećoj na svetu, pojavio se najpoznatiji Nintendo konzola je najzad prikazana! I to pred očima normalnog, prosečnog sveta (koliko se već ljudi od dvadesetak i kusur godina koji svakodnevno igraju video igrice mogu smatrati normalnim), a ne ekskluzivno pred očima nekolicine srećnika u odelima, koji su tu ponajviše zato što su njihove pare u pitanju. Iako je notorno tajnoviti Nintendo zvanično najavio da Dolphin/ Star Cube neće biti prikazan široj javnosti još neko vreme, stari žuti lisci su nas opet povukli za nos i zalepili nam natpis

"Šutaj me" na leđa - i prikazali ga na ECTS-u.

E pa, ako su hteli da naprave najveće iznenađenje sajma - uspeši su, svaka čast Sony i Sega sada verovatno grizu nokte na rukama i nogama i masovno otpuštaju svoje industrijske špijune. (Šta, mislite da ih nemaju?)

To, naravno nije kraj vestima vezanim za najnovije čudo koje želi da nam se ugura u domove i rasturi porodicu. Sećate se, osim što smo vam iz ZVANIČNIH izvora javili da dotična konzola neće još biti prikazana, isto tako je vest bila da će se konzola zvati Star Cube. E, pa nećel (Mislilam da Nintendo stvarno malo preteruje sa tajnovitošću i iznenađenjima. Momci, nije baš ceo svet mešavina Džejmsa Bonda i Telešopa...) Elem, posle najnovije (i validna poslednje) korenite promene, naziv konzole će biti Game Cube. Eto. I da, Game Cube će se pojaviti u julu 2001 u Japanu, a u oktobru 2001 u SAD. Ako sve bude išlo po planu. Igrice? Sanjajte... ■

(MT)



Sega.net počeo s radom

Sedmi septembar leta gospodnjeg uči će u istoriju i anale digitalne zabave, kao jedan od kamena temljica Nove ere koja upravo sada započinje... a mi smo svedoci svih tih divnih dešavanja! Tog datuma je započeo sa radom dugo najavljivani Sega.net, Segina mreža za online igranje i Internet usluge. Sega.net svojim korisnicima omogućava chat, razna interna nadmetanja, i naravno, servere za mrežno igranje igara za Dreamcast (za sada samo za NFL 2K1) i PC (desetak servera... za sada). Do Nove godine se očekuje još dvadesetak servera za koje kakve DC i PC igre. Sega.net se plaća 22 USD mesečno, ali ko se pretplati na 18 meseci, dobija popust od 150 USD - što je ujedno i cena Dreamcasta u SAD! Da ne pominjemo da svako ko ima DC, u startu ima i 50 sati Sega.neta... Eh, još samo da svi nabavimo ISDN... ili satelitske linkove... a i Dreamcast-ove... ■ (MT)



Do kraja nasilja

Američka deca koja žele da virtuelno otkidaju ekstremite protivnika i rađe im koje kakve druge gнусne stvari moraću uskoro da vode mamu ili tatu u prodavnicu da im oni kupe igricu koja ispunjava te prohteve. Takva situacija je krajnji ishod dugoročne kampanje protiv nasilja u industriji zabave koju vodi nekolicina američkih senatora, alarmirana velikim porastom broja nasilnih zločina među mladima u SAD. Naime, dotično ezoterično udruženje senatora (među njima je i Joseph Lieberman, demokratski kandidat za potpredsednika) nije zadovoljno rezultatima koje daje dosadašnja praksa obeležavanja igrice etiketom na kojoj se sugerise odgovarajući uzrast igrača (imamo to i mi... kada kupite igricu na kojoj je omot fotokopija onog američkog). Najveći lanci robnih kuća u Americi, Walmart i Kmart, kao i najveći lanac prodavnica igraćaka Toys R Us, najavili su da će od 15. oktobra zabraniti prodaju igrice koje su etiketirane kao "nasilne" mladima od 17 godina, odnosno da će zahtevati proveru dokumenata pri kupovini. Komentar za ovu vest bi zahtevao posebnu stranu, pa ću se ovom prilikom uzdržati. (Hvala ti - prim.ur.) ■ (MT)

Ratovi Konzola - Epizoda 2: Sony uzvraća

A na šta to Sony uzvraća udarac? Pa, za početak, Sega je ovog leta, krajnje bezobrazno (po mišljenju Sonyja, Nintendo i ostale kamarile) oborila cenu Dreamcasta na 150 USD u Sjedinjenim državama i 150 funti u Velikoj Britaniji (što nije baš isto, ali koga briga za Engleze). Kao odgovor na to, Sony je objavio da će se njihov najnoviji pulen, malešni PS One, pojaviti širom Evrope 29. septembra i to po ceni od 80 funti (oko 220 DM). Zanimljivo je što će PS One stići u dan tačno na petogodišnjicu pojave originalnog PlayStationa. Bože, zar već ima pet godina? ■ (MT)



Revolucija na dlanu?

Jedna od najočekivanijih konzola na svetu je u našem časopisu po malo zapostavljena: radi se o stvarčici koju će nam uskoro ponuditi (opet taj) Nintendo, a zove se Game Boy Advance! Kao i kod toliko pominjanog Dolph...ova, i ovaj mislim GameCube, i kod podataka o Game Boy Advance, kompanija Nintendo je pokazala tajnovitost na kojoj bi joj pozavidele CIA i Osama Bin Laden zajedno. To je (hvala Bogu) doprinelo nikad većim interesovanjem, ili ti "loženjem". Ne pamt se kada je toliko ljudi bilo zainteresovano za jednu konzolu... osim za Dreamcast... PS2, DolphinCube... X-box... Pa, dobro, u poslednje vreme se stvarno ne zna ko više troši na reklamu (ili na nedostatak iste, kao u slučaju Nintendo) svojih konzola, ali što se tiče prenosivih igračkih mašina, Nintendo je definitivno rešio da zadrži krunu. Slušajte šta je sve upakovano u Game Boy Advance: 32-bitni procesor, šesnaest puta brži od onog u Game Boy Color; ekran 50% veći od standardnog GB ekrana, uz mogućnost prikazivanja 32000 boja; tu je i mogućnost za povezivanje do četiri igrača preko kabla. Uf. Pojavljivanje ove "revolucionarne na dlanu", Nintendo je najavio za jul 2001. (Jeste sada shvatili otkud naslov, a, a? Kakva maestraalna metafora...oh, tako sam ponosan...) ■ (MT)



Smrt tiranima!

Prokleti Sony...Prokleti, prokleti SONY! Kao da imaju horde agenta i naučnika, koji ne rade ni na čemu drugom, nego na tome da nemoguće piratnju! Eto, poslednje što sam čuo je da će biti redizajnirani PS2, zamislite molim vas, da bi sprečili da na njemu rade MOD ČIPOVI! Kakav bezobrazluk! Izgleda da će celokupna ploča PS2 biti promenjena u SVIM konzolama koje će se pojaviti u buduću, kažu nam pouzdani izvori iz Japana (kojima, na žalost, treba verovati). Ali, neka. Doći će dan kada će neko napraviti mod čip i za ovu, novu varijantu... Šmrnc. A taman kad misli da neće imati nikakvih prepreka (osim finansijskih) da se uskoro svi lepo igramo na Dvojci... Vražji imperijalisti!!! Ova "sankcija" će kačiti evropske i severnoameričke PS2 konzole. Ali, borićemo se protiv ovog novog zla hrabro, kao i uvek, zbog vas, naših vernih čitalaca! ■ (MT)

PS2 kasni (opet)???

Sećate se da je to "enormno interesovanje" bilo razlog zbog kojeg je pojavljivanje PS2 za evropsko tržište odloženo za 24. novembar? Pa, zažmurite i pokrijte glavu rukama: šuška se da će biti najnovije povećanje u proizvodnji možda za rezultat imati još jedno odlaganje... Eto, Darko, rekao sam im, sada brzo, idi kod plastičnog hirurga i nadimo se na ovoj adresi u Rio De Žaneiru - imamo malo vremena dok razbesnele horde PS2 - čekalaca ne stignu do redakcije sa namerom da nas rastrgnu što smo im uneli nemir u život! Uvek je glasnik kriv... ■ (MT)

Dosta više ...

sa tim Nintendom!!! Znam, znam, ali šta da radim kada su ljudi izgleda ozbiljno rešili da preuzmu kontrolu nad svim aspektima naših života! Ima ih svuda! Evo još jednog primera. Nintendo i singapurska avio kompanija Singapore Airlines objavili su da ćete tokom letova na avionima koji su opremljeni avio kompanije, uskoro moći da igrate igrice za Game Boy (dobro, to može svako - ako ponesete Game Boy) tokom leta za zabavu (u narodu se to kaže konzola), koji će biti ugrađeni u avion! Bice dostupno sijaset naslova, među kojima i popularnije igrice za Game Boy: Pokemon, Mario, Zelda... Jedino se nigde ne kaže (valjda se podrazumeva) da li će biti i nekih snabdeti i igricama, ili morate da ponesete svoje. Što bi bilo malo glupo, kad razmislim... Ko ima igrice, REŠETNO ima i Game Boy... Da... Mislim da ću sada otići da spavam... ■ (MT)



Milionče mesečno

Sony planira da od septembra proizvodi milion (i brojem: 1.000.000) PS2 konzola MESEČNO! Na osnovu stručnih procena tržišta i potražnje, veliki Sony se uplašio da neće moći da izade u susret tolikoj potražnji, te se odlučio za elegantno rešenje - povećanje ponudu. ■ (MT)

Online Rezi?

Svi vlasnici PlayStationa, izjedite svoje donje rubije! Resident Evil više nije vaše ekskluzivno pravo! Posle najave igrice Resident Evil 3: Nemesis za PC, stiže nam novi razorni udar - dotična igra će biti "portovana" i za Dreamcast! A da uvreda bude veća, biće dostupna jedna dodatna opcija koje nema na PlayStation verziji Doduše, zato što sa PS ne možete na Internet, ali to nije opravdanje! Dodatna opcija o kojoj je reč omogućava vam da na Internetu uporedite svoje rezultate i vreme za koje ste završili igru sa milionima drugih "Rezidenata" ■ (MT)





INFOGRAMMES

Infogrammes kupuje

Francuska izdavačka kuća Infogrammes je ili potpuno poludela i rešila da potroši sve pare, ili im ide neverovatno dobro u poslednje vreme. (Hmmm, sudeći po gomili igara koje Francuzi izbacuju i podkompanijama koje otvaraju širom sveta, biće da je ovo drugo.) Glasina glasi: Infogrammes planira da uskoro kupi Elidos! Više o tome kada se bude znalo nešto više. (MT)

Zakon jačeg

Ako niste znali, već duže vreme postoji mogućnost da igrate veliki broj PlayStation igara na Macintosh i PC računarima - pomoću emulatora. Dobro, dobro, to ste znali - ja mislim da je svako živi u Beogradu ko ima PC probao da nabavi emulator po imenu Bleem, i da potera na njemu Tekken 3 ili neki od predivnih RPG-ova kompanije Square koji NISU Final Fantasy, te stoga nikad neće ugledati svetlost dana na PC-u. Mnogima je uspešno, a mnogi su pali na polju slave. E sad, pored tog Bleema, u svetu postoji jedan mnogo popularniji emulator, po imenu Connectix Virtual Game Station, koji kod nas nije zaživio iz prostog razloga - nije za džabe. (Dobro, jeste... al' za onog ko zna kako). CVGS je doživio toliku popularnost u SAD u svojoj prvoj verziji za Mac... da ih je Sony tužio, i pobedio. Kako to već biva u SAD, ni jedna parnica nije gotova dok svi učesnici ne pomru od starosti (ili dok zastupnici tj. advokati ne zarade za kuću na Bahamima), te je usledila žalba Connectixa na presudu... koja je uvažena! Zabrana prodaje je ukinuta, pa je Connectix početkom 2000 izbio na tržište i PC varijantu CVGS-a. Sony je pošioze i uložio žalbu na žalbu... (pa vi sad studirajte pravni fakultet, deo). I ova je uvažena (i sudi se advokati) te je za mart 2001. zakazano novo suđenje... U međuvremenu Connectix pravi opspice Sonyju tako što uz CVGS nudi i zvanične igre za PS1 Ovo vam je, narode

k'o Eli Mekbil ili Zakon u Los Angelesu - zabavi nikad kraja. Izveštačaćemo vas i dalje o ishodu vesele parnice... (Biće toga još, ne brinite - za advokate uvek ima posla, a ako ga nema, sami ga naprave...kao što se vidi iz priloženog). (MT)



Veliki PS2 vas posmatra

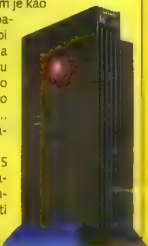
Opet ECTS. Šta ćete, to vam je kao

evropsko Prvenstvo u fudbalu... dok ono traje, čovek bi listajući novine pomislio da se ništa drugo ne dešava u svetu sporta. A i hteli bismo još malo da vam pokažemo šta sve ima u belom svetu... i da vas još malo iznerviramo što živite ovde.

Dakle, Sony je na ECTS 2000 održao jednu jako zanimljivu demonstraciju tehnologije i sposobnosti PlayStationa 2. Dr Richard Marks, šef odseka

za istraživanje i razvoj, pokazao nam je kako PS2 može da VIDI igrača pomoću jeftine webkamere, a potom prebaci njegove pokrete u igru. Naravno, mogućnosti su (za sada) ograničene na predeterminisane predmete. Podaci (oblik i veličina) o tim predmetima (koje igrač drži u rukama) se već nalaze u konzoli, pa ih PS2 lako izoluje iz silnih pokreta koje hvata kamera, i prenosi na ekran (i u bliskoj budućnosti, u igru).

Ček, ček... Da nas vidi? PS2? Da li nas mašine i računari već posmatraju? Da li su već razvile sopstvenu inteligenciju i sada nas merjaku dok ne odluče da li da nas zadrže kao korisne organske banke podataka, ili da nas jednostavno eliminišu sa lica zemlje, kao neodgovorne upropastitelje svega živog? Da li je vreme da se beži u brda ili na Tibet? U pomoć... (MT)

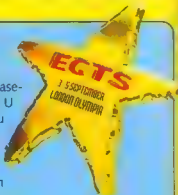


Šta je "vruće"

Na tom toliko pominjanom ECTS 2000 (prosto vas nerviramo zato što niste bili tamo) se osim sijasete, silesije i mirjade prikazivanja novih igara, konzola i dodataka dešavaju i druge zanimljivosti, U okviru ovogodišnjeg događaja izvršena je i anketa među nekih 2500 novinara (kolega) na temu "Šta će deca najviše tražiti od Deda Mraza ove zime?". Mišljenja stručnjaka su:

Po pitanju konzola, (bez nekih preteranih iznenađenja) 68% njih se kladi na PS2. Zbog raznoraznih glasina o PS2 i najnovijih vesti iz Sege (o kojima malo kasnije) ostalih 32% se odlučilo za Dreamcast ili za zgodni mali PS One. Što se igrice tiče, listom svi i dalje zdušno veruju u Pokemon - s obzirom da su za GameBoy najavili novi Silver i Gold Pokemon.

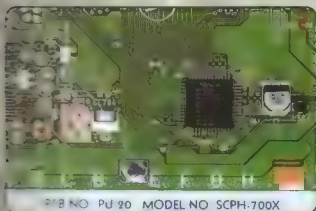
FIFA 2001 (za PS2) i Black&White (za Dreamcast) su takođe obezbedili sebi sigurno mesto na saonicama, a ne sumnja se da će losovi morati da povuku sa sobom i određenu količinu Metal Gear Solid 2 i Tekken Tag Tournament disko-va. Iako je najavljen Tomb Raider Chronicles, anketirani novinari ga se nisu setili. Hmm. Klasičan primer novinarske nekompetentnosti ili klasičan primer novinarske sposobnosti procene? Istina je negde tamo, na severnom polu. (MT)



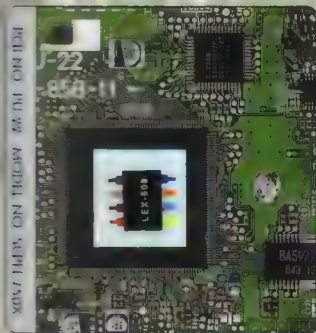


Čip - čip - ura!

Čip - usvojena reč engleskog jezika, koja označava male površe silicijumskog poluprovodnika, na koje se nanose (specijalnim tehnološkim postupkom) razni elementi: tranzistori, diode, otpornici... Kad se sve to poveže na tom parčetu silicijuma, dobija se



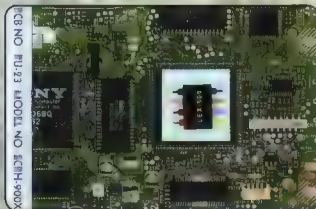
integrirano kolo, koje se pakuje u male plastične kućice raznih oblika i dimenzija, sa većim ili manjim brojem nožica - pinova. Kad to integrirano kolo ima puno tranzistora, a usput je i "pametno", ono se često naziva mikroprocesor ili mikrokontroler.



U ovom članku, mikrokontroleri se koriste u različite svrhe. Ovaj članak je nastao kao želja da se opiše "pametni čip" za čitanje diskova za japansko i američko tržište, na konzolama namenjenim evropskom tržištu. Čip je u većini slučajevima neki od "Mitsubishi" - ova kontrolera iz serije PIC 16c (F)xx koji su u vreme PIC 12C5XX, koji su manji po broju nožica, a isto tako "moćni" kao i njihova prethodnika. Taj mikrokontroler je isprogramiran,



tako da u momentu kad se laser obrati određenom sektoru na disku, ostatku elektronike, "saopšti" sekvencu koja je zapisana na evropskim diskovima. Istina je da u većini slučajeva, čip šalje informaciju zapisanu i na japanskim i na američkim diskovima, a Playstation prihvati onu koja je njemu bitna. Ovako je "čip" univerzalan i može se ugraditi na sve konzole, bez obzira na tržišno područje za koje je namenjen. Ta univerzalnost je ipak ograničena, tj. da uvek omogućava prikaz slike u boji. Ovo nije tačno. Postoji drugi čip, već ugrađen u Playstation novijeg datuma, koji je tako isprojektovan da prikazuje sliku za PAL ili NTSC televizijski sistem u



zavisnosti od napona na određenoj nožici. Ukoliko je taj napon nula volti, onda taj čip "stvara" sliku u PAL režimu, bez obzira na tržišno područje diska sa kojeg se učitava igra. Ovu malo "isforsiranu" adaptaciju nije preporučljivo činiti, zbog mogućnosti da se ošteti neki drugi čip u Playstation-u. Ovih nekoliko fotografija su samo ilustracija gde se povezuju nožice čipa, koji je nazvan "nevidljivim", jer su proizvođači igara počeli programski da proveravaju prisustvo "originalnih" čipova. Nemojte sami da pokušavate da ga povežete, ukoliko niste izuzetno vešti u radu sa lemlicom!

P.S. Ako nešto

ne može, ne

mojte nas

da krivite, je

ni nismo kriv

nećemo da

preuzmemo

odgovornost

drži vodu...



ECTS

Jedanaesti po redu ECTS održan je u Londonu, prestonici evropske igracke industrije, u periodu od 3. do 5. septembra. Evo našeg viđenja te manifestacije.

Veličina, ekonomski i kulturni značaj svetske industrije elektronskih igara, krajem ovog milenijuma doživljava svoj vrhunac, posebno u Evropi. Još pre dve godine, evropsko tržište interaktivnog zabavnog softvera dostiglo je, a ubrzo i prestiglo vrednosti američkog i japanskog. Prema ovogodišnjim analizama, stari kontinent ostvaruje godišnji obrt od neverovatnih 5.5 milijardi dolara, što čini više od trećine globalne vrednosti ovog tržišta. Sve to ilustruje rastući značaj igracke industrije u ovom delu sveta.

Kako glad za igrama u Evropi raste, sve je izraženija težnja da se od ECTS-a, najvećeg evropskog sajma elektronske zabave, napravi "drugi E3". Jedanaesti po redu ECTS održan je u Londonu, prestonici evropske igracke industrije, u periodu od 3. do 5. septembra. Iako je po veličini daleko iza kalifornijske fešte (o kojoj smo pisali pre nekoliko brojeva), ovogodišnji sajam okupio je veći broj izlagača i posetilaca nego ikada ranije. Hale londonske "Olimpije" bile su čak i pretesne da ugoste predstavnike više od tri stotine kompanija, koje su predstavile preko hiljadu proizvoda, igara i hardvera. Najviše pažnje, kao i uvek, privukli su proizvođači konzola, u prvom redu Nintendo, Sony i Microsoft. Zatim, najave i prve verzije dugo očekivanih igara, a našlo se mesta i za Motorola i druge kompanije, koje rade na integraciji Interneta i mobilne telefonije, putem tzv. WAP-a (Wireless Application Protocol). Sve u svemu, bilo je za svakog po nešto. Evropska premijera PlayStationa 2 prošla je stidljivije nego što se očekivalo. Uoči početka sajma, Sony je od organizatora zatražio "intimniju" i manju lokaciju za

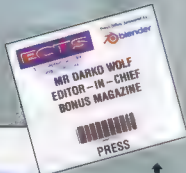
prezentaciju svog čuda od konzole. Jer, kako navode odgovorni u japanskom gigantu, zbog vrlo uspešne medijske kampanje nisu osetili potrebu za megalomanskom priredbom (pričam ti priču, prim. aut.). S druge strane, predstavnici Nintendo su s mnogo više entuzijazma govorili o planovima kompanije u vezi s novim konzolama (Game Boy Advance i GameCube), kao i o sudbini Game Boya i N64. Predsednik evropskog ogranka Nintendo, Satoru Shinbata, najavio je još agresivniji nastup na ovo tržište, kao i mnoštvo novih ugovora s proizvođačima softvera, koji će obezbediti podršku za Game Boy Advance (32-bitne mini-čudo koje će zameniti vremešni Game Boy) i GameCube (Nintendov odgovor na PS2 i Dreamcast). Microsoft je priču o X-box-u i ovde držao u hipotetičkim okvirima, ne prikazavši prototip konzole. Doduše, sklopljeni su ugovori sa 18 razvojnih kuća, koje će obezbediti softversku podršku za Xbox (među njima se nalaze i velika imena, poput Digital Illusions, Lionheada i Rainbow Studiosa).

Što se igara tiče, veliki broj izlagača predstavio je demonstracione i finalne beta verzije novih igara, a najavljeno je i više stotina atraktivnih projekata, koji će se pojaviti u narednih nekoliko meseci. Najveću podršku dobili su, naravno, Sega Dreamcast, s nekoliko ekskluzivnih naslova i konverzija s PC-ja; i Sony PlayStation 2 (N64 i PSX polako, ali sigurno, odlaze u zasluženu penziju). Zbog ograničenog prostora ne možemo vam predstaviti sve programe koji su prikazani tokom trodnevne izložbe, pa ćemo se ograničiti na najvažnije.

predstavljamo



← *Evo, ovako je to izgledalo ispred (sajam je za razliku od zgrade gde se održavao E3 stvarno omanjao zgradicu). Lepi čika je ovoga puta bio ispred kamere.*



↑ *Na sajam se ulazilo samo sa ovakvim propusnicama. Karte za ulazak ne postoje u prodaji, a svima ispod 18 godina je zabranjen ulazak.*



...privukao veliku pažnju posetilaca video del-
...drugog nastavka igre Metal Gear Solid,
...bio mnogo kraći od onog koji je prikaz-
...mu. THQ je napravio sjajan potez otku-
...rmu koja je potpisala igre Red Faction
...nteresovanje je najviše privukao Red
...olucionaran FPS za PC i PS2 (vidi najavu u
...Sierra je najavila Half-Life, megapopu-
...s PC računara, i to isključivo za Dreamcast,
...što je učinio i Lionhead s igrom Black and White.
...mosis) je otkrio više pojedinosti o projekti-
...Fusion (gde je PS, tu je Wipeout), C-12
...na igra za novi PSone) i Gran Turismo 2000.

...najbolje predstavljenih igara bila je Sean Dil-
...Pixelogic, akciona avantura u kojoj se igrač
...u ulogu bivšeg pripadnika Irske Republikanske
...armije, koji radi za britansku vladu - nešto poput
...verzije James Bond-a. Nove akcione simulaci-
...za PS 2 najavili su Kemco (Top Gear Dare-
...Demasters (Insane) i Namco (Moto GP),
...m za istu platformu radi evropske varijan-
...Animusha i Street Fighter EX3. Ubi Soft će
...izdati PS 2 verziju igre Rayman 2: Revolu-
...vorci Tomb Raidera rade na igri pod ime-
...rdy Gerdy, od koje se očekuje da postavi no-
...rde u izradi platformskih arkada.

...na štandovima posvećenim PC računarima
...toliko zanimljiva. Sve se svelo na najave i
...janje igara. Najzvučniji naslovi bili su Diablo
...sion Pack, Tribes 2 i fenomenalni Anarchy
...Dosta pažnje privukli su i B-17 Flying For-
...ambiciozna simulacija čuvenog bombardera iz
...svetskog rata, Heroes Chronicles, još jedno
...Heroja moći i magije" i Warcraft III (ne, još
...određen datum izlaska na tržište). Što se
...tice, malo šta interesantno se moglo videti.
...e su nove 3D kartice u KYRO tehnologiji, a
...PC hardver proglašen je Voodoo 5 5500
...e 3Dfx. Dakle, što se PC-ja na ECTS tiče,
...i bolje.

...na sajmu adekvatno su praćena i na In-
...na zvaničnoj lokaciji www.ects.com, dok je
...cencu otkupio Gamespot. Sledeći ECTS
...se od 2. do 4. septembra 2001. godine, u
...novo, hali kompanije ExCel, čija površina iz-
...o 90 000 kvadratnih metara (1.5 puta više u
...na "Milenijum" dvoranu). ■



"Ti ne uči unutra. Unutra privatna
prezentacija. Ti uči unutra, Hasan
tebe seckati" - pošto smo hteli da se
vratimo u komadu, i nije nas nešto
zanimalo šta je unutra.

"A, vi ste iz BONUSA.
Da, da, čula sam, čak i čitala.
Odličan časopis. Veliki pozdrav
svima" - reče tamnoputa
lepotica i ode na depilaciju.

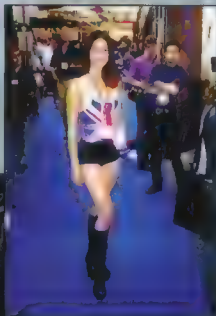
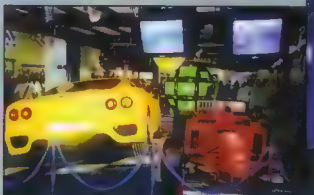


Iz kuće su na ulicu istrčale lve, sve zadihane, zahuktale ko' pravi avioni ... ➤



"God save the Queen",
ili na srpskom: Izvinite, eee ... da li znate ... da li
bi mogli, eee ... ja se zovem ... oprostite, žurim.

➤ "Ne okreći se. Čini mi se da nas
onaj žuti još uvek prati ..."



➤ Deco, volite li brzu vožnju?



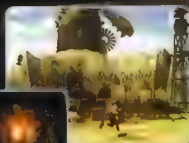
Dark Cloud

Prva RPG igra za PlayStation 2 jedan je od naslova koji očekujemo s velikim nestrpljenjem. Glavni junak ove, u najmanju ruku čudne igre je mladi avanturista koji započinje potragu za poreklom svog ostrva, kojeg pliva u moru zlog kraljevstva. Tokom svoje potrage koje se odvija na

nebu i na zemlji, on okuplja društvanje koje će mu kasnije pomoći da se suprotstavi zlom vladaru. Igrač će imati mogućnost da kreira sopstveno ostrvo (na za toj predviđenoj mapi), izgradi selo sa svim objektima

i kompletnom infrastrukturom (kao u simulacijama tipa SimCity). Samo jednim pritiskom na dugme, nacrtani svet će oživeti u punom 3D okruženju. Zvuči zanimljivo,

ali vreme će pokazati da li se radi o istinski revolucionarnoj igri ili još jednoj demonstraciji grafičkih sposobnosti nove konzole. ■ (G)



Grandia II

Rad na jednoj od najkompleksnijih FRP igara polako se privodi kraju. Glavni junak drugog nastavka Grandie igre je Ryudo, telohranitelj koji je unajmljen da čuva Elenu, pevačicu koja je neophodna za dovršenje obreda za uništavanje zlog Valmara. Pored Elene i Ryudoa, u igri se pojavljuje i vila Millennia (tetka Mhenja, otkud ti?). Slično prvom delu, igrom dominira avanturistička komponenta. Način igre je sličan u odnosu na ogromno prostanstvo Grandie. Putovaćete i tastaćete svetom udaljenih ostrva, dubokih pećina i ivicama dobole klisura, a na putu ćete upriličiti dvadesetak različitih. Nove bitke imati u svojoj vašu sudbinu. Grandia II će biti demonstracija lepote

japanskog FRP-a, ozanik za oči i igra za posvećene ljubitelje fantastike. Sačuvajte nokte do početka decembra... ■ (G)



Polaris SnoCross

Jedna od igara koja je na protekliom E3 sajmu privukla pažnju N64 publike bila je Polaris SnoCross, simulacija trka motornih sanki, odavno najavljen proizvod kompanije Atari. U suštini radi se o simulaciji kroz takmičenja koje se odvija u zimskim uslovima. I pored jednoličnog pejzaža, programeri obećavaju izuzetnu brzinu i nenovisnost traza i bogat izbor raznovrsnih režima igre. Različito konstruisani kontrolni sistem omogućava igraču potpunu kontrolu nad sankama i mogućnost izvođenja pibeznih kretnosti i okretanja i drugih atraktivnih manevra. Sve ovo, a i više od toga, možete videti u ovoj simulaciji ekstremnih sportova, kojih na N64 zaista ima u izobilju. U prodaji se očekuje početkom oktobra. ■ (G)



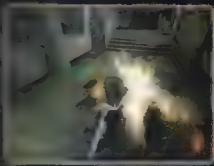
Red Faction

Red Faction je igra koju ne možete, veći čim se zna, da nam Valve spremna jedno takvo iznenađenje. Projekat Red Faction predstavljaće novo rešenje u dizajnu enginea za pucačine iz prve ruke. Tzv. Geo Mod sistem omogućuje analitičarske geometrijske modifikacije u realnom vremenu (na primer, a nama prva nije bilo jasno značenje ove fraze). Sve jednostavno, engine će moći da simulira do sada nepredniji fizički model oštećenja pozadinskih elemenata. Na primer, kada pogodite podlogu jednim projektilom, napravite ćete krater. Ispalite na isto mesto još nekoliko takvih klica i napravite ćete dobru zabavu za sklanjanje od neprijateljske vatre. Svi objekti pozadine su "poderlivi" i mogu se modifikovati i u realnom vremenu. Kapite i manipulirajte svim objektima, a nama se neće anije ni ovi u iznenađenju konačne verzije Red Factiona (a k'a će, ne znamo). ■ (G)



na vidiku

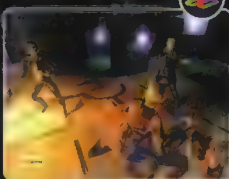
Buffy the Vampire Slayer



Nova akciono-avanturistička igra, čije će pojavljivanje ove jeseni obradovati sve ljubitelje Tomb Raidera, već duže vreme se "krčka" u studiju Fox Interactive-a. U glavnoj ulozi pojavit će se plavokosa Buffy Summers, vođa najvišica školske košarkaške ekipe preko

koje, a moću nemilosrdni ubije vampira. Igra će biti koncipirana kao kombinacija specijalnih sposobnosti Buffy Summers i poznatih ova i ona će kombinovati akciju, borbu i humor. Igra će biti razvijena i rešavanje zagonetki, kao i borbu protiv zločina. Scenarij igre zasnovan je na dobro poznatom filmu i TV serijalu koji ima milionske obožavatelja.

Izdati će je tim Electronic Arts, na PS2, ali i na njemu. Igra će biti konkretniji informacije (G).



Dinosaur'us



Novi akcioni FRP za GameBoy potpisuje Electronic Arts, kalifornijski gigant koji u budućnosti planira masovnu proizvodnju igara za "male" konzole. Dinosaur'us neće biti zasnovan ni na jednom poznatom FRP sistemu, već će doneti potpuno novu postavku likova i zanimljivu

priču postavljenu u karakternom univerzumu. Igra će biti zasnovana na poznatoj ulozi jednog od šest dinosaura, kratko nakon što se izlegu. Početna igra će biti veliki prostor, a tokom interakcije sa likovima igrači svoj profil, vektne snagu i sposobnosti koje će koristiti u borbi sa njima zla. Borbu će biti preuzeti iz Pokémon i tečni sistem, kao i borbu sa zločincima (G). Igra će biti obradba poznatog univerzuma i likova dinosaura zasnovani na vrhuncu visine ekrana, a igrači će se i opcija povezivanja dve konzole. Igra će biti izdata u jesen, ali i na njemu. Igra će biti konkretniji informacije (G).

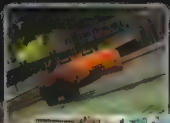


Metropolis Street Racer



Evropski ogranak Sega razvija Metropolis Street Racer

Metropolis Street Racer, igre kojoj se predviđa izuzetno svetla budućnost. Princip igranja neće se zasnivati samo na vožnji od tačke A do tačke B za što kraće vreme. Novi "KUDOS" sistem će igraču periodično dodeljivati ocene od jedan do pet, u zavisnosti od kvaliteta vožnje, tj. stabilnosti vozila, odabranoj putanji, proklizavanju i drugim parametrima vožnje - ne radi se samo o tome koliko brzo, već i kako brzo vozite. Jednostavno, bide ovo igra za vožnju s istancanom tehnikom koji znaju. Kako da upotrebe ručnu kočnicu, iskoriste proklizavanje, prođu kroz iglene uši i primene još koji vozački trik koje će se posebno bodovati. Tehničke karakteristike? Kada su Segine trkačke simulacije u pitanju, ne treba ih dovođiti u pitanje, to je sigurno. (G)



Gunman

PC CD-ROM

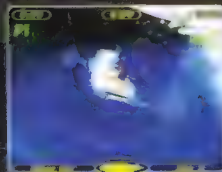
Sierra i Valve, "dvojac" koji je konstruisao Half-Life, sprema novi projekat pod imenom Gunman (u pauzi rada na Team Fortress 2). Radi se o FPS igri zasnovanoj na HL engineu koja će obuhvatiti četiri potpuno različita sveta, gde svaki ima karakterističan ambijent i stil. Prvi svet će biti u obliku aliena, mračnih humanoida i zločina (koji će ih biti treba ubiti). Najveći svet je u odnosu na konvencionalne predstavljaće programabilna okolina koja će moći da dodeli funkciju koju želite (može biti masovne igre na primarnu i sekundarnu paljbu). U režimu za jednu igraču biće četrdesetak sati navičanih doživljaja, stanom akcijom, dok će u mrežnom režimu mogda biti do 32 igrača. Gunman će biti izdata u jesen. (G)





Championship Surfing

Popularnost ekstremnih sportova na vodi ne jenjava ni van letnje sezone, barem kada su u pitanju igre za PlayStation. Nova simulacija surfinga dolazi iz Mattea I, prema podacima kojima raspolazemo, puno obećava. Kao stručni konsultant angažovan je Mark Richards, veteran i višestruki šampion u ovom sportu koji svojim savetima pomaže uobličavanje enginea. Igrač će svog surfera posmatrati iz pomalo neobičnog ugla - u niskoj izometrijskoj perspektivi (kao da stoji na spasilackoj kuli na obali). Princip igranja će se svesti na čekanje pravog talasa, uzajivanja istog i izvođenje serije raznovrsnih akrobacija. Grafički će biti izvanredni tzv. spline-based sistem za generisanje talasa, tako da u jednoj igri neće postojati dva talasa istih karakteristika. Programeri garantuju neverovatan osećaj tokom igre - kažu da ćete se osećati kao da se nalazite na pravim talasima. Živi bili pa videli (novembra ove godine). ■ (GJ)



Kessen II

Originalni Kessen bila je jedna od najboljih strategija japanske firme Koei i prva igra zasnovana na istorijskim činjenicama koja je postigla veliki uspeh na konzolama. Nastavak će se konceptijski držati originala, s tim da će biti ubačene nove

taktičke kombinacije i raskošniji detalji na koje će se, prema procenama, utrošiti blizu 100 miliona jena (preko šest miliona dolara). U drugom Kessenu biće dodani događaji iz trećeg veka naše ere koji su se zbili u zaraćenim kineskim provincijama (stariji igrači će se setiti serijala Romance of the Three Kingdoms, koji se odigrava na istom terenu). Inovacije obuhvataju nove taktike i tipove terena, kao i troškove pretrajanja bitaka. Na osnovu će se izmeriti naći i do 500 vojnika (pet puta više nego u originalnom Kessenu). Nema sumnje, biće ovo poslastica za sve ljubitelje istorijskih strategija. ■ (GJ)



PS2
Peripherals



Aidyn Chronicles: The First Mage

Mnogo godina je prošlo od kako je Quest 64 bio jedina pristojna FRP igra za N64. Od tada do danas, ljubitelji fantsijskog žanra mogli su da uživaju u

izuzetno kvalitetnih naslovima koji su se pomalo udaljili od originalnog RPG koncepta. Aidyn Chronicles: The First Mage u žižu će ponovo staviti klasičan sistem kreiranja likova i rešavanje zagonetki kakvo je imao Quest 64. U igri će biti čak deset likova, s mogućnošću obrta. Borbeni sistem će biti klasičan, ali s posebnom pažnjom posvećena je grafičkom uobličavanju sveta i likova, pa se očekuje da će Aidyn Chronicles biti jedna od vizuelno najlepših fantsijskih igara uopšte. THQ igru najavljuje oktobar. ■ (GJ)

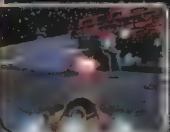
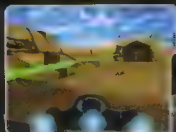


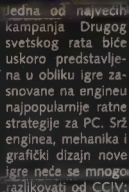
Star Wars: Demolition

Ako ste mislili da su trke Podova jedina zabavna stvar u prvoj epizodi Ratova zvezda, prevanili ste se. Prema scenariju igre Star Wars: Demolition, podrace trke su zabranjene, a umesto njih uvedeni su demolition takmičenja u kojima se teško naoružani oklopjena vozila

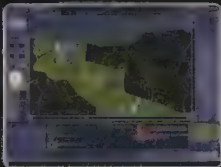


sučeljavaju u arenama i bore do poslednje kapi ulja. Miriše li vam ovo na Twilight Metal i Vigilante? Pravu ste, biće ovo još jedna atraktivna borbeno simulativna vožnja koja će, prema najkvalitetnijim i proširijim konceptima koji su postavile ranije igre ovog tipa, očekivati desetak moćnih vozila, isto toliko autentičnih likova, više mesta za noćnog oružja i čestak arena specijalne konfiguracije. Ono da će Star Wars: Demolition u svakom slučaju uvesti plodno No, strimo se do početka novembra. ■ (GJ)



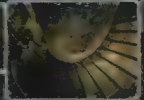
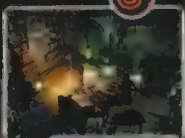


redizajnirati, a pored
oblasti za povećanje
aleksandrijske.

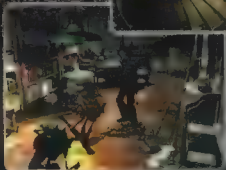


Novinarstak najpoznatijeg serijala samostalno likovno (podvrsta arkadnih avantura), pojaviće se i u verziji za Dreamcast, zvanično je potvrđeno u Infogramasu.

Kao i do sada, majstori horora nam spuste rce u pete, ovoga puta uz pomoć novog sistema senčenja i specijalnih svetlosnih efekata. Svaka od 1.200 scena će imati više skrivenih lokacija iz kojih će iskakati raznorazne kreature karakodžule i odprane kripovile (srećom, nisu svi zombiji). Igra će se uglavnom zasnivati na istraživanju nepoznatih i mračnih lokacija na ko-



ti jedino što stoji
između života i smr-
ti (kada budu oba-
sani neki neprijati-
liji će se dati u bek-
stvo, dok će drugi
pojurići da vas skrate
za glavu). Žvuči jezi-
vo, nema šta. Igra



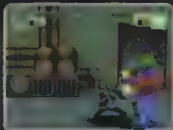
A person is seated in a dark room, looking at a computer screen. The room appears to be a laboratory or office, with various equipment and a desk visible. The person is wearing a dark shirt and is focused on the screen.

Početkom septembra, na LCT's Ajmu Konami je predstavio trailer novog Metal Geara, koga engleski novinari unapred proglašavaju "novom najboljom igrom za PlayStation 2" (mi ćemo po tom pitanju, za sada, ostati rezervisani). Zaplet se ponovo odigrao oko Metal Geara, čiji su se akteri, naravno, dospeli u nove ruke. I tako, svet je opet opetovan, a sudbina sveta u svoje ruke uzima novi Solid Snake...svi se

...prijave pisane rezolucijom, usuzku snimanje tog mesta itd. Što se igrivosti tiče, više pažnje biće posvećeno taktičkoj komponenti (uvode se streljaci za uspavlivanje protivnika) i preciznom nišanjenju. Jel' vam pošla volja na usta? (GJ)



Nov razvojni tim Ubi Sof-
ta po imenu Kemco za-
kraj oktobra planira izda-
vanje nove igre s Betm-
nom u glavnoj ulozi. Igra-
će se zasnovati na video
filmu koji se s uspehom
prikazuje u Americi, a
predstavljaje 3D bori-
lačku platformu nove ge-
neracije. Po svemu sudeći
na PlayStation 2 (nada-
mo izdajuju). U borbama
svojednom mnoštvo nova
oružja i specijal- numfal-
nizda kornjača? Igra će
ru, skučenim hodnicima i
kad i igra, pojavi će se i
Brothers studio.




910A

Velicina dijagonale katodne cevi: 19"
Dimenzija tacke: 0.26 mm dot pitch
Max. rezolucija: 1280x1024 75Hz
Hor. frekvencija osvezavanja: 30-85KHz
Vert. frekvencija osvezavanja: 47-160KHz
Plug & Play kompatibilan pod Windowsm



Hansol 910 A je najprodavaniji
monitor u Engleskoj.
Potražite ga kod svog prodavca kompjutera!

 **Hansol**

699.-



Parasite Eve II

konstantno na oprezu.

Ako budete imali "sreće" i slomite nogu, ova igra će biti prava stvar koja će vas prikovati za krevet (ako ne gips, onda fiksni zavoj). Hvala Bogu, konačno nam

je stigla jedna RPG survival horor igra u real time-u.

Verovali ili ne, igra je zasnovana na najprodavanijem romanu (žanr naučne fantastike), čiji je autor Hideaki Sena (lepo ime, zar ne?). Tema romana je sledeća.

Mikroorganizam koji živi zajedno sa ljudskim ćelijama, uspeo je zahvaljujući simbiozi da opstane stotinama, pa čak i milionima godina. Mitochondria ima sopstveni genetički kod i sposobnost da se meša i razmnožava. Trenuci u kojima mitochondria preuzima ljudski organizam, otače vam duboko u sećanju. Ali šta se dešava ako ovaj organizam ima svoje sopstvene namere i čeka na sudnji dan, da preuzme trku nad čovečanstvom? Saznaćete uskoro...

Nakon inovacija u svetu igara, koje je doneo Parasite Eve I, u smislu mešavine survival horora i RPG igre, nastavak donosi sve ovo, ali izvedeno u sadašnjem vremenu

Posle prug dela, koji nije izazvao onoliko pažnju koliko je trebalo, prvenstveno zbog razočarenja u dužini igre, uprkos veoma interesantnom zapletu. Drugi deo nam, osim velikih pomaka u grafici i načinu izvođenja, donosi sate, dane i nedelje besomučnog i neprekidnog "sedenja na iglama", sa zapletom zbog koga ćete biti

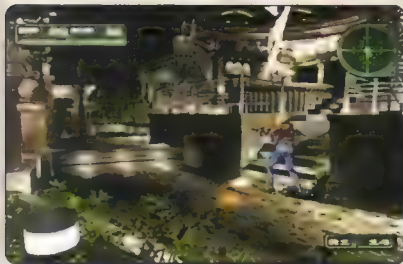
Radnja se odvija tri godine posle velikog obračuna sa Eve u New Yorku i Aya je sada agent FBI- evog specijalnog odeljenja M. I. S. T. (Mitochondria Investigation and Supression Team) ili ti DB zatvara krug.

Igra počinje u gradu Anđela posle razvika veštačkog virusa Neo-Mitochondria-a, koji utiče na ljude. Kroz zaplet otkrivате da je u toku zavera neslućenih razmera. Ova igra ide mnogo dublje od mesta gde se prvi deo zaustavio. Pored određenog broja mozgalica (umnog nadmudrivanja) postoji i brojna armija zatrašujućih kreatura, uglavnom ljudskih mutacija, koje treba da zbristete sa lica zemlje ili ćete biti zbrisani i vi i vaš partner. Svakako, on vam može dobro doći u nekim kriznim situacijama. Pojavljuju se ni otkuda i ne ide nikud, a odaziva se na ime Kaji.

Opcija za oružje je poboljšana. Iako je neznatno smanjen izbor oružja i oklopa (podvlačim neznatno), ima pregršt dodatka i priključnih, tj. priručnih elemenata (ili ti attachments). Aya će se čak i pošaliti dok ih bude

pribavljala od preminulih. Inovacija je, takođe, nova PE (Parasite Energy), koju možete da koristite za umni ili fizički napredak, zavisno od toga kako raspoređujete svoje Experience Points EXP, koje stičete posle svake borbe koju "sandžamu" eliminišete. Naš vrli FBI agent u ovom delu može zaista i da potrči i to ne bilo kako, već pravim gracioznim kasom.

Ne možemo, a da ne prokomentarišemo izgled naše junakinje. Iako manje otkrivena od čuvene Lare Kroft, može se premetiti da je dobro opremljena, pogotovo u prednjem trupu. Čini nam se da joj je pozadina malo šira i krupnija, ali ko voli nek' izvoli. Međutim, u slučaju da dode



nove igre

Sa mi ocenjujemo:

ZVUK

Ovom ocenom se ne ocenjuje samo zvukni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA

Ovde ocenjujemo ukupni vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i inter, tj. sve što se vidi.

IGRIVOST

U zavisnosti od razgovorane igre na komandu, kakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu:

ATMOSFERA

Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zadivljuje i odvodi od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



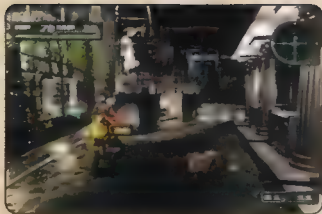
UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima. može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. igre koje su ocenjene sa preko 80% su super hitovi.

bonus



do borbe "prsa u prsa" (imalo bi tu dosta da se bije), ne verujem da bi se neka karakondžula požalila. Elem, da se vratimo igri. Što se tiče kretanja, ono je sličnije Silent Hill-u i Resident Evil seriji. Samo jedan savet, šta raditi kada su abnormalno veliki i još abnormalnije skočniji: daj se u galop. U trenutku kada vam energija padne na nulu, izgledaće kao da je Aya iznenada poklekla i da pada u nesvest, ali kada jednom poklekne gotovo je. Zato dosta telefonirajte.



2. Bounty Mode (više živuljki)

3. Supportless Mode (u pomoć vam neće priteći niko i bićete sasvim sami na svetu, bez pomoći proćelavog pozitivca i vašeg dugogodišnjeg kolege, Kajla)

4. Deadly Mode (krupne živuljke ili ti Bossovi će biti posvuda).

Možda će vam u početku biti teško da se prilagodite ovom načinu izvođenja igre (unećete se previše u rešetanje strašila, potpuno smetnuvši sa uma čarolije i magije koje su vam na raspolaganju), ali verujem da ova igra preti da postane kao vazduh za sve ljubitelje RPG igara, a mislim da to garantuje i ime firme koja je proizvođač ovog serijala (u najavi). Vi pogodite o kome se radi bez pogleda na zaleđe strane, a ja ću vam samo reći da su oni takođe "krivi" za najbolju RPG igru ikad napravljenu za PSX (a i šire), čitaj: Final Fantasy serijal, a pogotovo sedam

I dobro, šta reći loše o ovoj igri. U principu i nema

značajnih nedostataka ali postoji nekoliko manje značajnih, koji neće znatno uticati na igrivost, ali umeju da iznerviraju. Recimo, za one koji vole više da pucaju, ova igra će biti pravo razočarenje, jer će

Naravno, ispustili bi jedan veliki segment igre kada ne bi napomenuli izvrsnu prerenderovanu pozadinu, sa svetlosnim efektima koji doprinose zastrašujuće realan izgled.

Zavisno od izbora koji pravite u ključnim momentima igre, čekaće vas tri različita završetka. Takođe postoje i tri različita nivoa težine:

1. Replay Mode



Mihailo (Sm)lešić kaže:

Squaresoft. Opet taj Squaresoft. Dosta više s tim neljudski dobrim igricama, ljudi! Imamo mi i život van Sony PlayStationa, bre! Prvi deo Parasite Eve je zaista nezasluzeno prošao neprimеčen u široj igračkoj javnosti kod nas (ali ne i onima koji znaju znanje, hehe), iako se radilo o igri koja je pričom, kvalitetom grafike i atmosferom bila čudo neviđeno za tu godinu. Tada je Square ušao u istoriju RPG igara sa Final Fantasy 7, a u istoriju survival horrorra s Parasite Eve. Nastavak nam donosi primetna poboljšanja u svakom pogledu. Iako nisu promenili svoju čuvenu koncepciju "2D rendane pozadine na kojima se kreću 3D likovi", u PE2 ona dostiže maksimum mogućnosti PlayStationa - dinamično osvetljenje, senke, sto čuda. Iako nisam stigao dalje od prvih sat vremena, atmosfera i priča (najbitnije za ovaj žanr), kao i igrivost (najbitnija za sve žanrove) su mi delovali za čistu desetak. A još od Silent Hill-a mi se nije desilo da se stvarno, zaista ŠTRECNEM zbog neke igre. I pri tom zabrinem za svoje, a i za mentalno zdravlje tvorca ovako dobrog naslova.



Parasite Eve II
Square
NTSC
RPG Horror



svak metak morati da završi u protivniku i samo u protivniku, dok je među živima, i označen metom (■) "Grupna fotografija" na početku i Battle results ekran na kraju svakog okršaja, mogu da budu vrlo iritantni za nestrope, ve krvopije u službi čovečanstva. Možda se ovo može smatrati malim nedostatkom, a to je da titl nije propraćen zvučnim efektima kao kod starog dobrog Metal Gear Solid-a, proizvod Konamija (moje omiljene firme,



Urtlioš Tomić kaže:

Kakva predstava, kakva predstava!!! Krv i smrt na sve strane, gomila lešina koje se kreću tamo-amo u nameri da pojedu, obezglave i totalno dežavušu pripadnike ljudske rase, mlade devojke, decu na ulici itd, itd. Što se samog žanra tiče, odličan spoj i veoma dobra realizacija istog, priča valjana, grafika veoma dobra. Ne preostaje vam ništa drugo nego da zalomite nogu (ili da zamolite autora teksta da vam to učini iz pukog zadovoljstva. Inače, mi ga iz milošte zovemo Mališa, ali neka vas to uopšte ne zavara, jer je u realnom životu veoma veliki).



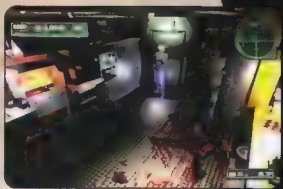
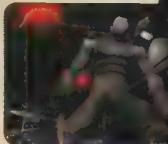
041-20-20-20

naravno zbog istog).

Igra će u svakom slučaju zadovoljiti (ako ne i oduševiti) veliki broj ljubitelja, kako RPG tako i real time survival horor igara.

Garantujem vam da će vas noga (sa početka teksta) sigurno proći, dok ne budete prešli igru uzduž i popreko. Iz kreveta ćete preći u fotelju, iz fotele na pod, da bi ponovo završili u bolnici na intenzivnoj nezi.

Šta još da kažem, osim da je ovo jedan odličan naslov, zbog koga se nećete pokajati ako ga budete zaigrali.



Pričaonica



danju 4,2 dinara minut
noću i vikendom 2,1 dinara minut

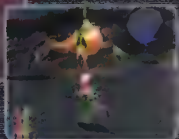
Priča se ...

041 333 444

Da biste počeli da igraju, morate najpre napraviti planet koji sadrži 10 zvezdica. Kada to napravite možete da počnete sa stvaranjem ogromnih galaksija, solarnih sistema. To su stvaranje zvezda, koje vas vode na sledeći nivo. Nakon stvaranja koliko planeta igra, otkriće to i na svim svim nivoima odmah hoće zadatake, ali i nagrade. Sve ovo, a uopšte nije toliko teško, ali i mnogo liči na

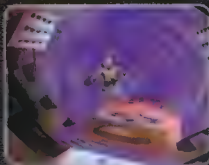


gore navedeno. Kretanje lika je odradeno trapavo (ili smešno trči), ali kontrole su sasvim solidne. Animacija lika dolijuje jednom Sepe-una vrhunskom nivou, a kvalitet animacija je nešto lošiji. Grafika je odlična, veliki broj detalja, kao i odlične teksture. Pozadina je



nošto mutnija, ali to je opravdano kvalitetom grafike i animacijom lika. Murakami poušta i svojim filmovima da neko vreme se od napornog gledanja lako, ali veoma brzo, otkači da ne postoje zadaci koji su za njim dovoljni samo za jedan film, iako koji je to naslov.

U ovom slučaju, u skladu s prethodnim, treba se
razlikovati i razgraničiti. Naime, broj poslova, koji
se mogu obavljati na samo jednoj ili na ovoj platformi
pregledavajući i/ili klikom na jednu, a ne na više
od tri posvećene stranice, može biti od 100 do 1000.



Na 11. in 12. leti morže preide iz baze doličeve sposobnosti. Količina več leti sposobnosti, snovna je za 10-12 let, je pa da do moze da generise, predme-
niti se morže v okolino. Svo očale su samo pod

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
 5.0	 4.5	 4.5	 4.5



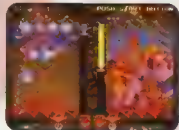
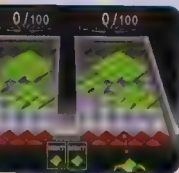
BUILDER'S BLOCK

Satori Jo

Posle toliko vremena i posle toliko puzzle igara, firma Taito još uvek ne može da smisli, ne samo nešto novo, već i nešto zanimljivo za igre ovog tipa. Za razliku od njihovog popularnog Bust-a-Move serijala, gde su se igrači morali optički potirale, ovde blokovi iste boje (najmanje četiri) stvaraju završenu. Izometrijski pogled na površinu za igru i četvrtasti blokovi koji se sastoje od dna ekrana na gore, uslovljavaju da se građevine stvaraju samo na četvrtastim osnovama tipa 2x2, 3x3, itd (shvatate već). Moguće je postaviti boju blokova ili zgrade (ili oboje), što u zavisnosti od veličine konstrukcije ostavlja specijalne blokove (što veća skupina konstrukcija bolji je rezultat blok). Da oteža stvari, na svaki broj poteza skup blokova i konstrukcija će se približiti dnu ekrana, a kada dostignu dno tu je i kraj igre.

Igra na papiru izgleda komplikovano, svaki od različitih modova ima lagan i vrlo razumljiv tutorijal, koji vas uči pravilnom igranju. Dotičnih modova ima tri: arkanadni, gde se borite protiv likova, napredujući od jednog do drugog, puzzle, gde je cilj uništiti što veće konstrukcije, koje onda šalju blokove u zonu vašeg protivnika, battle mod koji je sličan igrama kao što su dva igrača, i najzanimljiviji puzzle, gde je cilj izgraditi blokove koji se na nivou već nalaze. Cilj je izgraditi petnaest različitih nivoa izgraditi grad, a ovih gradova ima dvanaest, a svaki sa po petnaest nivoa sa specijalnom takom za svaki nivo. Ovaj mod nudi dugotrajnu zabavu za jednog igrača, kao i mnogo razmišljanja i problema.

Generalno, ono što Builders Block nudi su dve igre na istoj osnovi - jedna gde je cilj graditi (puzzle) i druga gde je zabava rušenjem (arkanadni i battle). Jeste da je ideja u osnovi ispaljivati obojene blokove odozdo na gore, što je viđeno već mnogo puta, ali ova igra unosi dovoljno promena, što je čini zanimljivom i onima sa dugim iskustvom u ovakvim igrama. Ljubitelji puzzle igara će specijalno uživati u pokušaju da izgrade što veće građevine.



All Star Tennis 2000

Miroslav Đorđević

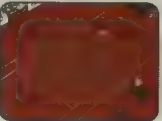


All Star Tennis '99 za većinu okorelih igrača (pa i autora ovog teksta) predstavlja najbolje izdanje belog sporta na PlayStation-u. Zbog toga, uopšte nije čudno što je po dolasku milenijumskog izdanja ove igre, u redakciji nastao opasan mešetar za dobitku.

Mešetar su radili na All Star Tennis 2000 očigledno ne znajući, da neki nastavak igre treba da bude BOLJI od svog prethodnika a ne lošiji i slabiji. Eto šta se dešava kada Smart dog (tvorac AST '99) i Ubi Soft (izdavač) prodaju igricu takvom Aquu Pacific-u, koji je potpuno prekopirao AST '99, tu i tamo ubacio par nekih izmena, nalepio drugu etiketu i izdavao All Star Tennis 2000, kobajagi nastavak. Iako sam se veoma trudio, nisam uspeo da pronađem više od nekoliko promena u odnosu na AST '99, dok "pogoršanja" ima u izobilju. Od opcija, preko zvuka do grafike. Sada je igrica samo jedan mod igranja: Smash tennis, dok su arkanadni tenis i bomb tennis izbačeni. Više nema ni dubl opcije za izbor zajedno sa kompjuterom igrate protiv kompjutera. Preko svega toga bi možda čak i mogli da predemo, da Aquu Pacific nije zabrljao i što se grafike tiče. Publika na stadionu, kao i sami stadioni, izgledaju lošije nego u AST '99. Tekstura su relativno česta, što važi i za pojavljivanje raznih bagova, kako grafičkih tako i zvučnih. Odmah sam se ućinilo i da je zvuk malo lošiji u odnosu na AST '99, iako je teško generalno reći zašto.

Međutim, da ste na stadionu ovde je znatno slabiji.

All Star Tennis 2000 je u stvari čist klon svog prethodnika sa par izmena, kojih bolje i da nema. Lično, očekivao sam mnogo više, a što se tiče preporuke ona je sledeća: Ukoliko vam se igra dobra simulacija tenisa, lepo zaobidite All Star Tennis 2000 i nabavite sebi All Star Tennis '99, koji je još uvek neprevaziđena igra tog žanra na PlayStation-u.



boNUS

25



2.000

Multimediale knjige

Microsoft

Builder's Block

Taito

NTSC

Logitech

PlayStation

1.000

Mod. Ten

Multimediale knjige

All Star Tennis

Ubi Soft

PAL

Taito

PlayStation



Mihailo Tešić

Kada je sve ovo započelo?
Kada su se zupci sudbine zavr-
tili?

Možda je nemoguće odgovoriti
sada,
Duboko unutar toka vremena...

Ali sasvim sigurno, tada
Voleli smo mnoge, mrzeli mnogo,
Vredali smo i bivali povređeni.

No, čak i onda, trčismo poput vetra,
Dok je naš smeh odjekivao
Pod olujnim nebesima...

Kada igra počne ovako, možete se prilično osloniti na vaše šesto čulo (ono što su naučnici nazvali kulo-trulo-čulo, odnosno čulo koje vam govori kada je nešto kul, a kada trulo) koje, dok teče intro za Chrono Cross-a uveliko vršti, pišti i svetluca, upozoravajući: "Neverovatno kul i dobro!! Opasnost od pregrevanja mozga i traćenja ostatka života nad predmetom koji izaziva ovoliku kulo-ču!!!!" Venujte mu. U pravu je. Chrono Cross je redak dragulj, bez obzira što dolazi iz vrhunske juvelirnice, kakva je kompanija Squaresoft.

Skomrni literarno-prevodilački trud s početka teksta su, u stvari, stihovi kojima započinje uvodna animacija igre Chrono Cross. Od ovih prvih reči, od prve note introa, od prve scene u kojoj se starostavni tom lagano otvara ispisujući priču o toku sudbine sveta, ova igra obećava izuzetnost u svakom pogledu. I što je možda najbitnije, Chrono Cross obećava čaroliju, koju su mnogi osetili poslednji put kao klinici. Čaroliju i bajku tako lepo ispletenu i ispričanu, da vas bez pardona odmah uvlači u svoj fantastični svet. Ja sam od prvog trenutka bio "primljen". O kompaniji Square više ništa ne treba pisati, ja mislim. Dostična kompanija je odgovorna za 4 od 5 najpopularnijih RPG igrica na PlayStation-u (a bogami, i uopšte na konzolama) u poslednje četiri godine.

Žanr kojem pripada Chrono Cross je, dakle, RPG. I to onaj klasični japanski - manga, sve popularniji na zapa-

CHRONO CROSS

du (i kod nas). Chrono Cross se u Japanu već uveliko dokazao - jedna je od one četiri najpopularnije RPG igrice ikada igrane na konzolama. A blizu je i njegov stariji brat - igra Chrono Trigger.

Da, da, dečice, CC je nastavak. Ne direktan nastavak, tj. ne morate igrati Chrono Trigger da biste skapirali šta se dešava u CC, ništa više nego što biste morali da gledate prvi Mission: Impossible, da biste skapirali o čemu se radi u drugom. No, ako ste upoznati s događajima iz prvog dela, to će vam dodatno obogatiti priču Chrono Crossa - prepoznavanje čini da se u tom svetu osetite još više kao kod kuće. No, tužna činjenica je da je originalni Chrono Trigger bio najbolja igra 1995... za Super Nintendo, koji u našim krajevima nije bio baš česta pojava.

(Da, Uroše, znam da si ga ti imao... A gde ti je Chrono Trigger? Nisi tad čuo za njega? Eeee...)



Satara Jolvić kaže:

Iako je očigledna komercijalnost RPG žanra donela mnoštvo igara ovog tipa, pa čak i dosta kvalitetnih naslova, Square su za sada jedina firma koja uspeva da održi izuzetno visok nivo kvaliteta svih delova igre, koji čine nezabavno RPG iskustvo. Chrono Trigger je poslednji i najveći RPG sa Super Nintendo, i ova igra kao njen nastavak, ni malo ne umanjuje visoke produkcione vrednosti. Kako u odnosu na prethodni deo, tako i u odnosu na nedavne RPG igre ove softverske kuće. Sa raznovrsnijim i zanimljivijim likovima od FF serijala, novim sistemom borbi, mnoštvom različitih završetaka, kao i predivnom grafikom i zvukom, Chrono Cross je prava poslastica za RPG gurmane

Mnogi bi rekli da je za svaki RPG najbitnija priča, odnosno sve ono što se već ustaljeno smatra pod pojmom "priča" zaplet, dijalози, a kroz njih i ceo "filling" sveta i ličnosti likova koje vodite. Ja se s time slažem. Japanci su uspeali da, kroz taj specifičan način na koji vas uvode (u sred radnje, pa vi polako sami provaljujete o čemu se radi) i kasnije priču razvijaju, dočaraju sve one elemente "pravih" RPG igara, koje na računaru ne možemo imati. Da, da, priča jeste najbitnija. Zbog toga neću reći ni reči o njoj. I toga ću se držati u svim mojim opisima RPG igara... nisam vam ja potreban da vam ispričam prvih sat vremena igre - odi-



Cybot #
HP 1111/1111
♀ INNATE: ♦

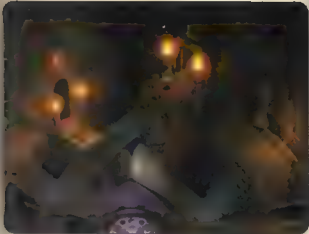
Serge
HP 134/243
♂ 104/214

Kid
HP 104/214
♂ 104/214

Razzly
HP 104/214
♂ 104/214

Chronocross
Izdavač: Square
Sistem: NTSC
Žanr: FRP/RPG





visi šteta koju nanosite magijom), otpornost na fizičke i magijske napade, kao i šansa da izbegnete protivnikov udarac. Magije u CC se zovu Elementi, i funkcionišu po "grid" principu: postoje magije od 1. do 8. nivoa, a likovi imaju određeni broj praznih mesta po nivou (recimo 3 mesta 1. 2 mesta 2 i 1 mesto 3. nivoa), tj. "grid" u koji mogu staviti magije. Neke magije se mogu staviti i na mesta jača ili slabija, nego što im je odgovarajući nivo. Broj praznih mesta u "gridu" raste svaki put kada dobije novu zvezdicu (što je nešto poput prelaska nivoa), što se događa kada porazite nekog šefa. Tada će vam se i najviše podizati osobine. Jeste, u CC nema exp-a, nema nivoa, već igra sama određuje kada ćete dobiti bonus na neku od gore navedenih osobina. Elemente koristite u borbi. Kada do nje dolazi, uglavnom možete izabrati sami, s obzirom da se protivnici vide na ekranu, pa kada ih dotaknete... zna se. Borba je potezna, ali jako dinamična. Tu je standardni konzolarni "meni" pristup. U glavnom meniju imate komande za napad, elemente, odbranu (lik ne radi ništa, ali mu nanose manju štetu) i bežanju. Kada izaberete napad, imate tri opcije: slab, srednji i jak napad, sa obrnuto proporcionalnom šansom za pogodak... Zašto je to bitno? Pa, da biste koristili elemente u borbi, morate prvo da zveknete protivnika, a od jačine "zveketa" zavisi i jačina elemenata koje možete da koristite. Kada upotrebite element, em što više u toj borbi ne možete da ga konstatite (pa ako vam se neki mnogo sviđa ili je jako koristan, stavite više primeraka u "grid"), em što ste energiju akumuliranu udarcima potrošili, pa sve morate iz početka. Postoje i elementi koji se troše prilikom upotrebe, ali to su oni koji služe za lečenje, i imaju ulogu napitaka i sličnih predmeta u drugim igrama.



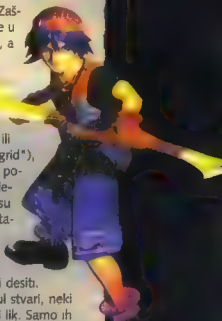
sami stvar u vezi s pričom Chrono Crossa je to što sam "replay value", čime se čak ni takve "igre" kao što su FF7 i FF8 ne mogu pohvaliti. "Replay" bukvalno znači - koliko je vredno neku igru igrati još jednom, pošto je završite. FF7 na primer, pošto je RPG igra ikada napravljena, ima tu lošu osobinu da se odvijati potpuno isto, tj. ne postoji drugi CC to nije slučaj. Za početak, tokom prvog igranja možete NIKAKO sakupiti sva 43 lika u igri. Jednako zbori koje pravite vam omogućavaju neke nemogućavaju neke druge. Tolika količina likova da ćete ih verovatno često menjati u igri, ali iz menija uvek možete da pristupite svim likovima koje ste do sada sreli, iako nisu trenutno u druženju. "Uzmite" predmete i magije. I za mnoge probleme koje ćete naleteti, postoji više rešenja, a naravno, možete završiti na nekoliko načina. U celoj priči postoji New Game+, koja se "otvara" kada završite prvi put. Možete je ponovo započeti, ali sa svim likovima i njihovim umeđima... Pa izvolite, probajte ponovo rupe!"

Šta je igraost, odnosno "gameplay", je vrhunski - ne samo zbog preterane kompleksnosti, tipične za japanske igre iz poslednje vreme. U CC likovi imaju stanovne osobine - Hit Points, snaga (jačina) šteta koju nanosite protivniku i magična snaga (od koje za-

Osime opreme, od predmeta postoje i Key items, što su predmeti koje treba upotrebiti u pravom trenutku i... nešto će se u igri desiti. Neki su bitni za priču, neki vam donose kul stvari, neki vam omogućavaju da vam se pridruži novi lik. Svi ih treba iskoristiti na pravom mestu, tako što na pozivate njihov spisak, pa na X upotrebite predmet koji želite... Ovo je takođe odlično osmišljeno i dodaje avanturistički element igri, čime se retko koji RPG ovog tipa može pohvaliti.

Šta reći o grafici i zvuku? Za Square su već postali standardni: PREDIVNE i ČAROBNE 2D prerenderovane pozadine, na kojima se kreću poligonalni (za sada po meni najbolji viđeni na PS) likovi i protivnici, potpuno 3D bitka sa spektakularnim efektima prilikom magije i prizivanja. Zvučni efekti standardni, a muzika... Šta reći, osim predivna i odgovarajuća. Jedinu zamerku je upućena borbeno muzici, koja bi mogla da bude borbenija.

Sve u svemu, pred nama je još jedno remek-delo kompanije Square, ali možda i najbolja igra iz te kuće do sada. U svakom slučaju rame uz rame sa FF7, a bolja od FF8. Iz prostog razloga što se još od FF7 nisam osetio potpuno očaran i unufar bajke koja se odvija pred mojim očima.



Urbloč Tomić kaže:



se da sam kukao i molio šefa da...
...oli da opišem ovu igru, koju sam...
...dugo vremena, ali kada mi je Mikajlo...
...FRP rubriku, simultano je preotelo i pisanje...
...tekstova u žanru FRP i RPG. Ja se ovoga...
...neću žaliti, ali ću se truditi od idućeg broja da...
...am moga kolegu i preotmem mu tekst za...
...se pogadati. Neću imenovati koja je igra u...
...pitanju, siguran sam da će on to shvatiti, a vi koji...
...ne shvatate, u pitanju je Final Fantasy IX. Što se...
...će vidim da se Mikajlo stvarno potrudio...
...sao najbitnije stvari. Zašto bih ja kvario bilo...
...matnim komentarom?



zvučnik	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.0	5.0



RC Revenge



Evo još jedne arkadne vožnje. Ovaj žanr nije preterano popularan, ali što je najinteresantnije dosta je zabavan igriv. Revolt Rc Reavange predstavlja nastavak igre Revolt, koja je po meni imala najbolji track editor na Play Stationu. Ovaj nastavak donosi dosta pogoršanja, ali takođe i dosta poboljšanja. Ono što je najvažnije je to da je igra igriva isto onoliko koliko i njen stariji brat - znači puno.

Sam vizuelni izgled je pretrpeo dosta promena, grafika je šarenija, ali mnogo mutna. Teksture su zaista lepe i verno dočaravaju predele, ali opet džaba kada su lošeg kvaliteta. Celokupan izgled igre podseća na cirkus (slično igri Twisted Metal 4). Sam meni igre je predstavljen nizom cirkuskih šatora u kojima se podešava sve što je potrebno za igranje: biranje kola, staza itd. Kola su zaista raznovrsna, tu su neka stara kola iz prvog dela (NLO i panda), a dodato je zaista mnogo novih vozila. Da biste dobili bolja vozila i nove staze potrebno je da osvojite zlatni, srebrni i bronzani kup. Osvajanjem istih (sva tri) dobijate i jedno posebno oružje, koje imate samo vi! Postoji i jedna opcija koja me je oduševila. Naime, svako vozilo (da ne kažem autić) može da se pretvori u čamac i tako ide po vodi. Voda je jako loše odrađena i što je najgore sa vrlo nezavidnom refleksijom.

Kada se sve sagleda, grafika je "unazađena" jer je sada sve mnogo lošije animirano i pozadina se sporo iscrta, ali je opet ta ista pozadina vrlo lepa (doduše kada se pojavi). Kontrole su odlične, a ako posedujete analogni džojстик, onda će užitek biti potpun. Prva kola su nešto osetljivija, ali kada dobijete bolja, ona će bukvalno klizati po stazi.

Staze su podeljene po nivoima težine. Postoji nekoliko svetova, sa po 6 staza, ali na početku su dostupne samo tri staze. Kada završite sa jednim svetom, uslediće kratka animacija, pa onda počinje teža etapa i tako sve dok ne stignete do najteže etape, koja je ujedno i poslednji svet. A, onda opet jovo nanovo, dok ne osvojite i zlatan kup. Staze su vrlo raznolike i zaista živopisne, ali sa loše odrađenim teksturama. Kao i u prethodniku, podržan je i track editor. Ovaj put je pojednostavljen, ali odlično napravljen. Ovde možete da napravite sve što vam treba da bi

jedna staza bila odlična. Možete da podesite i boju pozadine, nagib staze, dužinu, visinu, mesta za oružja i još mnogo važnih sitnica; ali imajte na umu to, da je broj delova ograničen, tj. da ne treba pre-



terivati.

Oružja ima dosta, ali kao i u Rollcageu, ne služe da bi se protivnik neutralisao, već samo da ga ometate. Tu su sva standardna oružja: rakete (vatromet), olovna kugla, munje, kao i par novih: vodene kapijice, smily... Igra nije preterano teška, ali treba oprezno voziti, jer protivnik zna uvek da pretekne pred ciljem, a uz to i njihova inteligencija je na zavidnom nivou, pa će tražiti prečice i naravno uvek precizno pogoditi raketom. Moram napomenuti i to da je zaista teško igrati po vodi, jer je onda upravljivost lošija. Ali ne mari, igra je igriva i to je najbitnije.

Šta još može da se kaže? Dobra igra sa lošom grafikom

Kada se sve sabere, stiće se utisak da su momci iz Acclaima izbacili nedoraden proizvod. Ako volite ovakav tip igara nabavite ovu igru, a ako ne onda je jednostavno zaobidite!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				78%
4.0	2.5	4.0	4.5	

RC Revenge
Acclaim
PAL/NTSC
Trike mini automobilja

Izdavač:
Sistem:
Žanr:



grind session

Satori Jo



1. Igrao

Memorijala kartica
1 blok

memorijala kartica
1 blok

Grind Session je najnoviji uspeh Tony Hawk's skateboarding-a i je uvek novi paket za ljubitelje žanra ekstremnih sportova i igra po njima (na koliko kontradiktorno to zvuči). Pažljivo su i druge firme uvidele veliki komercijalni potencijal ovog žanra, sledećih dana ćemo biti zatrpani igrama ovog tipa. Grind Session je Sony-jev favorit i prva u nizu, koje pokušavaju da preuzmu krunu od Tony-ja. Sorićev pristup je bio stvaranje igre, pa je ova igra skoro potpuna kopija Tony-ja, sve do rasporeda dugmića, koji razlikuju nivoe. Isto kao i Tony i ovdje se ponudi pravi likovi, prave daske, više različitih nivoa u raznim američkim gradovima i razne stvari koje treba uraditi na nivou. Iba su ovo kopiranje ne samo likova, već i zvuka. Tony veterani će se odmah snaći, a oni koji nisu, mogu bezuslovno loša stvar. Jasno je kada se uzme joypad u ruke. Tony veterani će se odmah snaći, a oni koji nisu, mogu bezuslovno loša stvar. Jasno je kada se uzme joypad u ruke. Tony veterani će se odmah snaći, a oni koji nisu, mogu bezuslovno loša stvar. Jasno je kada se uzme joypad u ruke.



Za razliku od Tony-jevog besprekornog grafičkog analize, Grind Session-ova grafička ume da se zagrne ili iseče po neki poligon i sl., ali ne toliko da bi uništila uživanje. Muzika, sa druge strane, čak prevazilazi Tony-jev standard, jer nudi isto tako kao popularne grupe, ali iz više različitih muzičkih pravaca. (Hip-hop-a i gitarskih grupa, pa je izbor raznovrsniji i prijatniji). Najveća razlika je to što Grind Session potpuno cira realističnost, više nego Tony, pa ste ostavljeni u rascepu između izvođenja nekih trikova i kombinacija i nedovoljno vremena u vazduhu da izvedete nešto još spektakularnije.

Ako vam ne smeta da igrate malo lošiju verziju Tony-ja, Grind Session je dovoljno kvalitetna igra da zadovolji ljubitelje igara ekstremnih sportova, barem do pojave Tony Hawk-a 2.



Grind Session
Sony Comp. Ent.
PAL
Skateboarding
Igra
Izval:
Sistemi
Žanr



PC/SONY PLAYSTATION

**SONY Playstation
PC Originali
MUZIKA**

Mix - Kompilacija 165 din



din/CD

**Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!**

ZRENJANIN

7. Jula 18 11 - 19 h

BEOGRAD

**NOVO
PRODAJNO
MESTO**

e-mail: pilemk@eunef.yu

KATALOG možete skinuti sa:
members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22 - bivši Video Klub 22
radno vreme: 12 - 20 h

c d e t e k a MK

023/34-238

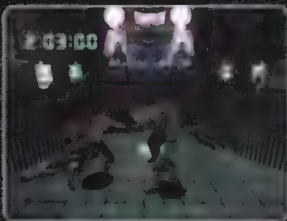
063/539-380

radimo svakog dana i subotom i nedeljom

VAMPIRE
COUNTDOWN

Ukoliko ste ljubitelji Resident Evil-a ili uopšte survival horror žanra, Vampires Countdown je igra koja će vas apsolutno oduševiti. Tvorci ove igre bili su veoma inspirisani serijalom Resident Evil-a, te su pri pravljenju igre iskoristili (možemo čak reći iskopirali) samu srž igre, koncept, dok su sve nedostatke starog klasika (pre svega priču koja je već dosadila i Bogu i ljudima) ispravili. Naravno, da ova igra ne bi bila samo bleđa kopija R.E. (Kakve smo imali prilike da vidimo), programeri su ubacili i veliki broj izuzetno inventivnih i osvežavajućih novina o kojima će biti nešto reči u sledećem tekstu.

Vampires Countdown je, kao što ste već verovatno zaključili, 2D/3D horor avantura, preporučujući razne čudovišta, zagonetki, krvi, vrata koja treba otvoriti itd. Iako poseduje mnoge sličnosti sa Resident Evil-om, pri igranju ove igre dobija se jedan potpuno drugačiji utisak, verovatno zbog totalno drugačije priče. Ona je veoma lepo prikazana u intro-u na početku igre, koga ne treba nikako propustiti, jer je svakako jedan od najboljih ikada viđenih na Play Station konzoli. Sem izvrnog vizuelnog ugodaja pri gledanju introa, odmah ćete primetiti i fenomenalnu muziku koja zajedno sa slovima i dešavanjima na ekranu neodoljivo podseća na uvodnu spicu za film. Sadržina introa je sledeća: Mladi detektiv za ubistva dobio je zadatak, da bude jedan od čuvara na žurci povodom stvaranja velikog kompleksa noćnih i kazino klubova. U početku sve izgleda sasvim u redu; plešalice trbušnog plesa zadiraju za život u znojnu lica svog, neki ljudi se kockaju, neki igraju, dok barman stremi u koktele. Tada se pojavljuje misteriozna konobarica, koja na poslužavniku nosi čašu punu krvi, ali ta ni najmanje ne uzbuđuje našeg junaka, koji se i dalje želi kroz masu. Kada je izgledalo da će se žurka završiti bez incidenata, odjednom izbi požar na platou za trbušni ples. Tada se uključuje protivpožarni sistem i nastaje velika panika. Odjednom osoblje i doo go



mutante, napadajući druge goste. Posle opšteg pokolja i bežanja, naš junak ostaje sam u klubu okružen gomilom monstuma. U tako težna dežnom trenutku, njegovu ulogu preuzimate vi, sa ciljem da sačuvate živu glavu i pobegete sa ukletog mesta.

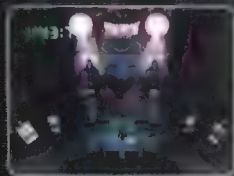
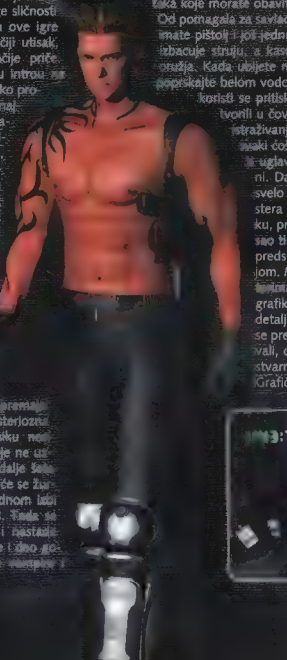
Vaš prvi zadatak biće da izađete iz kluba za manje od tri minuta, što nije malo lako, ako vam kaže-

mo da vam na putu stoji gomila raznoraznih nemani i imate toliko metaka, da samo nekoliko njih poslažete u večna lovišta. Ukoliko budete dobre snove, možete nadete najkraći put do izlaza, uspešni, a ako ne možete slobodno da odahnute, jer nemate više bilo čega, tada koje morate obaviti za određeno vreme.

Od pomagala za savladavanje čudovišta, ne posedujete ni pištolj i još jednu jako korisnu stvaricu, koju izbacuje struja, a kasnije ćete naći pištolj i drugu oružja. Kada ubijete neko čudovište, obavezno potražite belom vodom (dobijate je na početku igre) koristi se pritisakom na X), da biste ga pretvorili u čoveka. Naš vam je savet da se prilikom istraživanja soba, obavezno zadržite na ključu, jer su svi ključni predmeti u igri uglavnom veoma lukevski sakriveni.

Na se traženje predmeta ne bi svelo na besomučno pritisakanje tastera X (akcija) u svakom trenutku, programeri su nam olakšali posao time, što su svi važni predmeti predstavljeni narandžastom kuglom. Mi se potpuno slažemo sa autorima igre povodom toga, jer grafika na nekim mestima veoma detaljna, možda čak i pretrpana, ali se predmeti nikako ne bi raspoznawali, da su napravljeni onako kako stvarno izgledaju.

Grafički je igra gotovo identična



1. put

Memorijalna kartica
3 bloka

Memorijalna kartica
3 bloka

2. put

Vampires Countdown
Banda
NTSC
Horor avantura

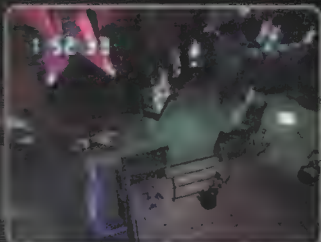
Ime:
Izdavač:
Sistem:
Žanr:



DIRIES

041-20-20-20

ovaj je vaš broj za nagradu



Uvodna animacija Resident Evil 4 je toliko dobra da se može reći da je to jedna od najboljih u serijalu. Igra se odvija u Vampires Countdown-u. Razdoblje su tačno izdvojeno i lupo i realistično napravljeno, a i uklopo u glavnu priču. Igra sa pozadinom je dobra. Ono što je tačno za pohvalu je to što ćete glavni lik često moći dešifrirati iz bližine, tj. kamera ga često zumira. Tek kad malo razdoblje dolazi odlična uklopnost tekstura i generalna lepota grafike.

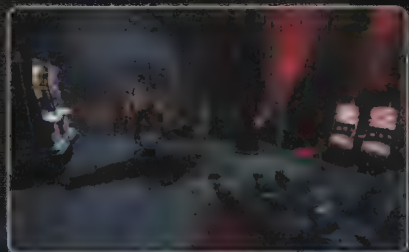
U uvodu igre postojala je igra koja je bila toliko dobra da se može reći da je to jedna od najboljih u serijalu.



ImaValentin Šalja kaže:

Ako ste voleli i igrali bilo koje ostvarenje iz Resident Evil serijala i još uvek volite da istovremeno osetite jezu pri kretanju kroz mračne ulice i ulice, obavezno odigrate novu survival horror avanturu, koju nam je podarila firma Bandai. Igra ima izvrsnu grafiku, tačnije, lokacije su detaljno modelirane (što u retkim trenucima može i zbuniti igrača, što uključuje glavnog lika i neprijatelje. Zvuk je dobar, mada slabiji od Resident Evila (nema toliko iznenađenih praskova i krikova, koji su nam mnogo puta pumpali mozak adrenalinom). Likovi u igri su dobro animirani (mada neka čudovišta imaju poprilično smešan hod). Igra se u dosta stvari oslanja na R.E., ali ima odličnih detalja, poput igranja automata u kockarnici. Uvodna animacija je fenomenalno oprađena i jedna je od retkih u kojoj su autori igre iskazali režisersko umeće. Igra svakako nije ranga R.E., ali popunjava prazninu između dva nastavka legendarnog horor

igrača. Igra je toliko dobra da se može reći da je to jedna od najboljih u serijalu. Igra se odvija u Vampires Countdown-u. Razdoblje su tačno izdvojeno i lupo i realistično napravljeno, a i uklopo u glavnu priču. Igra sa pozadinom je dobra. Ono što je tačno za pohvalu je to što ćete glavni lik često moći dešifrirati iz bližine, tj. kamera ga često zumira. Tek kad malo razdoblje dolazi odlična uklopnost tekstura i generalna lepota grafike.



SURVIVAL HORROR avantura je samo za sebe veoma čudno i neobično, a još treba dodati da postoje na desetke takvih potpuno različitih. Sve u svemu, veoma originalan potez autora ove igre.

Što se neprijatelja i animirane inteligencije tiče, igra se priznati da su oni raznoliki, ali ne i preterano pametni. Uglavnom ćete sretati vampe i mutirane ljude koji bauljaju ka vama, nalik zombijima, s tim što su znatno brži i činično se smeju. Kasnije ćete sretati i mnogo odvratnija, groteskna čudovišta, od kojih će vam za neke biti potrebno mnogo strpljenja da ih sve ih saviđate. Ali je mogao biti bolje urađen i to je ujedno i jedina mana ove igre, ako je to uopšte i mana.

Način upravljanja je: GAME PLAY je dostojan prenos iz R.E., pa ako ste igrali neki od delova pomenute igre, navikavanje na komande neće vam biti nikakav problem. Zvuk je odličan, a muzika je dovoljno dobra da održi napetu atmosferu tokom igre.

Vampires Countdown je igra koja će vam nagraditi ne postati hilt, što i zaslužuje, a je po svim sva pomena igra, bez obzira da li su ljubitelji SURVIVAL HORROR žanra ili ne. Igra je toliko dobra da se može reći da je to jedna od najboljih u serijalu.



vib-ribbon

Barum-barum, barum-barum,... Ako već niste, bacite pogled na slike iz igre na ovoj strani i moj uvod će vam biti potpuno jasan. Ono što nije jasno dok se igra ne vidi u pokretu, jeste gde je tu u stvari igra.

Pre nego što pojasnim o čemu se radi, da se malo podsetimo: 1997. godine pojavila se u Japanu The Rapper, muzička igra koja je uvela revoluciju u onome što se smatralo popularnim žanrovima igara.

U ulogu malog psa koji repuje, da bi došao do srca svoje simpatije, igrač je morao da prođe muzičke izazove, pritisajući dugmiće u ritmu muzike. Stilizovana grafika,

sjajna muzika koja se menjala u odnosu na to koliko je igrač dobro pratio ritam (ili ne), bile su nešto neviđeno na konzolama do tada. Naravno, uvek odiverni Japanci su igru prihvatili i učinili je hitom. Od njih se to dalo i očekivati, ali čudno je da se ista stvar ponovila i u Americi i u Evropi. Autor ideje, muzike i igre je japanski muzičar Masaya Matsura, čovek koji je pokrenuo trend muzičkih igara. Nastavak Parappa-e, Um Jammer Lammy, je promenila žanr muzike u igri (sa rap-a na glatarski pop), junaka igre (sa psa Parappa-e na jagnje Lammy), ali generalno ništa novo nije donela.

U današnje vreme je veoma teško izmisliti originalnu ideju za igru, a očekivati da isti čovek smisli dve, skoro je nemoguće. Ipak, to se desilo: autor Vib Ribbon-a je isti gosp. Matsura, i kao generalni opis bi se moglo navesti da je u pitanju muzička igra. Tu sve sličnosti prestaju.

U Vib Ribbon-u nema nikakve priče, postoji samo muzika. Vaš junak - sličan je čiča Glši, linija po kojoj se kreće i prepreke na njoj. Postoje četiri različite prepreke i po jedno dugme za svaku od njih. Da biste prepreku prešli, morate pritisnuti adekvatno dugme u pravom trenutku. Ako ovo zvuči suviše jednostavno, stvari postaju komplikovanije vrlo brzo - prepreke postaju kombinacija dve prepreke i zahtevaju dva dugmeta pritisnuta u istom trenutku. Linija po kojoj se krećete počinje da vibrira kao zategnuta žica (što znatno otežava preciznost igrača), kamera počinje da se kreće zauzimajući čudne uglove. Same prepreke počinu

da se kreću po liniji levo-desno (vrlo često sve ovo u istom trenutku i u zavisnosti od muzike koja svira).

Igra se inače može igrati sa muzikom, originalno pisa-

nom za ovu igru (opet je autor g. Matsura), koja je mešavina elektronske pop muzike sa engleskim i japanskim vokalima i raznim eksperimentima sa tempom bilo muzike, bilo glasa. Sve je spakovano sa izuzetno zaraznim pesmama koje će vam odmah ući u uši, ili sa bilo kojim muzičkim CD-om iz vaše kolekcije: Dragana Mirković ili Metallica.

Vaš mali čiča Glša će se veseliti uz bilo koji vaš muzički izbor, a veruje mi i vi. Vredi pomenuti i izuzetno stilizovanu, ali i visoko funkcionalnu grafiku, koja će vam dugo ostati u sećanju. Ovo je isto tako i jedina igra, najmanje deceniju unazad, koja je potpuno crno-belat!

Iako ne postoji modo za igranje u dvoje, Vib Ribbon je isto toliko zabavan za gledanje koliko i za igranje. Pustite omiljeni CD i gledajte prijatelja kako se muči - interaktivno

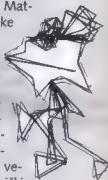
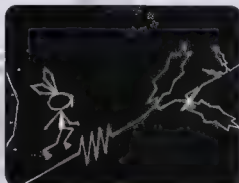
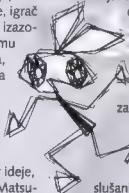
slušanje muzike. Zato što zahteva preciznost refleksa zabavnosti može doprineti igranje kada vam refleksi nisu baš najprecizniji (krajevi žurki, rani jutarnji časovi posle izlaska, itd.). Kada želite brzu i kratku igračku sesiju možete odigrati jednu pesmu prekinuti. Više od puke igre, Vib Ribbon je softversko čudo, delo genija sa odličnom idejom i zaraznom i zabavnom izvedbom. Pošto ne znam kako bih ovu igru više nahnvalio, pušću da ocene pričaju same za sebe, a svima je iskreno preporučujem. ■

Miloš (S)Marković kaže:

Kad sam prvi put video igru, zgazio sam se njenim kvalitetom grafike. Međutim, kada sam uzeo džojstik u ruke i počeo da igram, shvatio sam da je mnogo važnije uživati u igri, nego diviti se njenom izgledu. Igra je vrlo interesantna i što je najvažnije, igra je do zla boga lako ima po malo nejasan cilj, ima je odlična za vežbanje refleksa - pogotovo na višim nivoima, kada je tempo muzike vrlo brz. Posebno me je iznenadila opcija za puštanje sopstvene muzike sa bilo kog muzičkog CD-a, tako da možete igrati nemoguće brzim tempom ili pak igrati uz sponje ritmove i opustiti se. Sve u svemu prava poslastica za ozbiljne igrače.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

93%



Vib-ribbon
Izdavač:
Sistem:
PAL/NTSC
Muzika
Žanr:



Bust A Groove 2

Miloš Marković



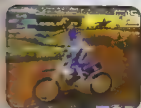
Evo jedne igre koju sam dugo čekao, dočekao i razočarao se. Bust a Groove 2 donosi vrlo malo poboljšanja, da bi se uopšte moglo nazvati nastavkom. Dobro, dobro, važno je da je zadržan stari koncept igre, da je dodato mnogo novih likova, dosta poteza, ali ono što je najvažnije muzika nije uopšte za igru. Počnimo od samog izgleda. Za razliku od Konamijevog hita DDR-a, pozadina je ovde urađena kao deo igre, a ne kao screen saver za 286, što je za pohvalu. Detaljnost ne nedostaje, teksture su kvalitetne i animacija je odlična; ali baš kao i u "kecu" i onda se pitamo pa šta je onda menjano? Apsolutno ništa, osim novih likova i poteza. Međutim, igra kao igra poseduje odličan nivo igrivosti, jer je ovo u stvari takmičenje u igranju. Sam način izvođenja poteza je po malo mističan, tako da će trebati dosta vremena da se provali. U početku ćete igrati tako što ćete tražiti petoparce po patosu, ali kasnije ni Majkl Džekson vam neće biti ravan, vaši potezi biće odlični. Ako posedujete Dance podium biće nešto teže za igru, ali mnogo zabavnije. Pesme uopšte nisu dobre, ritam tu i tamo. Dakle, više hladno nego toplo. Na kraju, mogu reći samo ovo. pored naslova bi trebalo da stoji 0, a ne 2 jer, igranje zasluuje tu brojku. Da mi lepo sačekamo DDR3 i da vidimo ko će pobediti. ■



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000



Miroslav Đorđević



Još jedna potpuno neinventivna, nedorađena i bezvezna igra, koju bi na tržištu (bar po logici ljudi iz Acclaim Sports-a, tvorca ove igre) trebalo da pogura ime poznatog vozača moto trka, koji je potpisao igru. Ona u sebi ne sadrži ni jedan jedini razlog zbog koga bi je vi, u slučaju da volite trke, kupili. Razlog za to leži u aspektima igre, koji su očajni (grafika, zvuk, igrivost i atmosfera). Kada je startujete, prikazaće vam se pristojno odraden intro, kojeg prati super muzika i to je ujedno i najbolji deo igre. Ukoliko ste ipak dovoljno hrabri da nastavite, biće vam ponuđene mnogobrojne opcije, od kojih vam je potpuno svejedno koju ćete izabrati, jer su sve podjednako traljavo odradene. Po startovanju same trke uočićete očajnu grafiku, koja je možda malo bolja od grafike sa 16-bitnom konzolom. Kada dobijete znak i trka krene, situacija postaje blago rečeno haotična. Sama grafika u toj važnoj je veoma nestabilna, što znači da teksture stalno iskaču i drhte, a užasnom utisku pri vožnji doprinosi i hitna kamera. Jedan od komičnijih elemenata igre je zvuk motora, koji više podseća na zujanje dosadne muve, nego na svoj uzor. Takođe u mane se mora uvrstiti i igrivost, koja se često svodi na nivo neigrivosti. Vrlo često će se desiti da se krećete udarajući čas u jednu ogradu, čas u drugu (pri tom ne padatelll), ali jednostavno ne možete ispraviti motor. Tu su i nevidljive barijere, a ono što najviše nervira je to što neki put, iz čista mira, vaš vozač jednostavno padne, a kada uđate u neku prepreku on ostaje na motoru. Ako bih nastavio da navodim mane ove igre, sumnjam da bi u ovom broju Bonusa ostalo mesta za bilo šta drugo. Sve u svemu, jako loše! ■



Motorska akcija
1.000

Podrška
Nintendo 64

Bust A Groove 2
Izdavač: Enix
Sistem: NTSC
Zvuk: 2 kanala
Igrajta



Motorska akcija
2.000

Aradnji
Kontroler

Podrška
Nintendo 64

Jeremy McGrath
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC
Zvuk: 2 kanala
Motorske



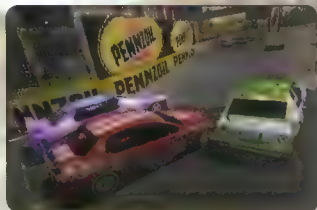


CODEMASTERS? Šta više reći za ovaj tip igara posle pomena imena proizvođača? Toca Touring Cars 3 (TTC3). Da li vam ovaj broj nešto govori? Dobro, dobro, dosta sa pitanjima. Ovaj broj govori o tome da trojka predstavlja ne samo sreću u stvarnom životu, nego i u svetu igara ('fala Bogu'). Svim poznati serijal TTC dobija sjajan nastavak. Moraću malo da usporim, jer izgleda kako sam krenuo, legenda (Gran Tounsmo) će ostati izbleđeli lik u prašini, koju diže konj u galopu (čitaj: Ford Mustang). Ja stvarno ne mogu dalje da pišem, a da po ko zna koji put ne odam priznanje Kazunori Yamauchi i njegovom genijalnom potezu (suvu genije poznat svim igračima PSX-a čak i onima koji uopšte ne vole ovaj tip igara, ali ipak mora da se zna ko je bio prvi: Fantastiko i Sladža) "Oooo, umukni sa tim GT-om", začu se iz vučkove kancelarije. Dobro, čika Darko, ni reći više, vraćamo se na Tocu u velikom stilu i prelazimo na konkretne stvari smeštene u realnoj stvarnosti.

Sjajno urađen uvod u kome se vidi većina podivljalih četvorotočkaša, koji proleću brzinom svetlosti i podsećaju na USS Enterprise pri ulasku u Warp, prati pomalo naporna muzika. Po završetku uvoda dolazimo do osnovnog menija. Pored Free race, u kome možete podešavati broj staza i količinu razjarenih konja pod haubom, Time trial i Quick race opcije postoji verovatno i najinteresantnija od svih, a to je Championship mode. Vežite se polećemo. Na samom startu tražite vam ime koje će biti ispisano na svakom vidljivom delu automobila. Sledi odabiranje kursa, tj. kontinenta na

Toca World Tour

S obzirom na odličnu kontrolu koju imate nad vozilom čini nam se da su proizvođači automobila potrošili godine na poboljšanje upravljanja. Ručna konačno doz do punog izražaja (čak i previše). Svako skretanje vozila odražava se na karoseriju, koja se krivi i ugiba u zavisnosti od krivine. Zatim dolazi do pravog znanjenja reči Car Damage, koji je ovoga puta stvarno sjajno urađen. Svaki tanani dodir vašeg ljubica sa protiv-



njičkim kolima i tvrdom okolinom oslikace se sevanjem varnica. Svaki deo vašeg automobila može biti nasilno odstranjen, ali ne i uklonjen sa puta, što ćete videti u sledećem krugu kad budete naleteli na njega. BO-OM!!!! Branic! Otpadaju, točkovi lete na sve strane gust dim se diže iz motora bez haube (čitaj: zahuktala lokomotiva), a za one najpredanije uništavanju mukotrpno stečene pokretne imovine, postoji mogućnost vožnje (ako je tako možemo nazvati) na samo tri točka ("Voz! na felni nemamo vremena"). Ukoliko se odlučite da igrate igru iz prvog lica, da osetite miris guma i benzina, pri prvom jačem udarcu, videćete preplitanje

vozačevih ruku istovremeno pucanje šoferšajbne. U slučaju krajnjeg fanatizma možemo da potpuno razbijemo kola, ali za one manijake ovo će biti nedostatak: kola nikako neće da eksplodiraju, koliko god da se naprezati i vi i ograda.

Konstantno održavanje kontakta sa Pit-stopom čini igru još kompletnijom... Zvuk motora je dobro us



koje ćete urezati tragove vrelih guma, a zatim sijaset zemalja u kojima je pregršt staza. Kada obavite naporan, ali donekle zabavan posao oko podešavanja opcija, trka konačno počinje. Prvo što uočavamo je dobra grafika, usklađena sa solidnim zvukom, ali kasnije odlično propraćena komentarima.



Toca World Touring Cars
Codemasters
PAL
TTC3
Izdavač:
Serijal:
Zanr:



ing Cars

se izbijanjem varnica iz autopu, koje prosto
kao z mlaznjaka prilikom prenosa.
ne bilo kako treba, potrudio se test driver,
te ustanovi mali bag. Pri replay-u bilo koje staze
moda, šta više bilo koje odvožene trke, otpri-
desetak sekundi ili nekoliko kilometara, kroz
glavu prolaze neke slike, koje imaju dejstvo
na zdrav organizam, tj. kola počinju da



Kako da Vas
boNus
KOD EDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE
košta samo?

Preplata na 6 meseci donosi vam 2 CD-a po izboru.

Telefon redakcije: **011/411-665**

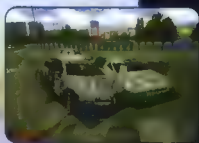
Miloš (S)Marković kaže:



Hmmm? Još jedna vožnja u mojim rukama, ala
ću da je ocnim. Kao što znate ja sam jedan od onih koji
mrze vožnje i shodno tome očekujete da kažem da je igra po
mom kriterijumu očajna. Ali, da li je ona to zaslužila. Ja u prin-
cipu mrzim vožnje, tako da su one po meni za bacanje, već
volim proste vožnje, gde ne mora da se vodi računa o kočenju,
gumama itd. Ukoliko ovo čita neko ko je moj istomišljenik,
neka se opusti, jer igra uopšte ne zahteva posebne taktike za
vožnju. Jednostavno čekate zeleno svetlo na startu, ponekad
prikločite i postarate se da protivnici iza vas gutaju prašinu.
Staza ima zaista mnogo, kao i automobila; grafika je-sasvim
solidna, ali po meni zvuk je nešto lošiji. Svakog ko voli vožnje
može da podesi parametre tako da ovo bude vožnja koja
zahteva unapred sačinjenu taktiku. Za svakog po nešto.

"veslaju" od jedne do druge strane
staze, pri tom se snažno zakucava-
jući u njih ili voziti po njima (mani-
jak ne može biti svak'). To se sigurno
razlikuje od vaše prethodne
vožnje, ako shvatate o čemu go-
vorim.

Sve u svemu dolazi jedna veoma
dobra simulacija vožnje, posle (do
sada) nepnkožno-
venog GT-a.



Igor (S)imić kaže:

Veoma simpatična simulacija vožnje, koja je
ipak suviše lagana da bi se mogla staviti u isti rang sa
već legendarnim Mc Re-om ili NFS-om. Ali dovoljno dobra
da vašu pažnju zaokupi bar na par nedelja (u stvari, možda
malo manje), i što je najvažnije uvede vas u svet Touring
Car-a. Po malo sam iznenađen kvalitetom grafike i zvuka.
Imajući u vidu da je u pitanju igra koja je medijski loše pro-
praćena, Codemasters-i su i ovog puta dokazali da su "loši
momci" svetske scene igara i da im uskoro neće biti ravnih.
Još jednom-BRAVO CODEMASTERS !!!



40 dinara

LAKO!

Ukoliko se pretplatite na
3 broja našeg časopisa
po ceni od 270 dinara,
na poklon dobijate
CD za PlayStation

po izboru

(čija je cena oko 150 dinara)

Računica je prosta!

boNus

35



Miroslav Đorđević

CRISISBEAT

CRISISBEAT

041-20-20-20

saznajite najnovije igračke vesti!!!

Evo nam još jedne akcijske arkade na tržištu. Ovo je izgleda (posle RPG-a) najomiljeniji žanr Japanaca, sudeći po tome što nas non-stop bombarduju ovakvim igrama. Crisis Beat je potpuno trodimenzionalna arkadna igra u kojoj je cilj da pesnicama ili bilo kojim predmetom koji vam padne pod ruku, patosirate na stotine različitih protivnika. Ovu tematiku smo imali prilike da vidimo u ogromnom broju igara, a na pitanje kakve novine ova igra donosi, odgovor je na žalost - skoro sve. Ali će i pored toga verovatno privući neke fanove (uglavnom one koji vole da se igraju u društvu).

Radnja ove igre smeštena je na gigantskom planetarnom brodu "Princess of Fearless" koji je otet, odmah po isplivljavanju, od strane terorista. Pet hiljada putnika koji su se zatekli na brodu, pretvoreni su u taoce. Na vama je da u ulozu jednog od četiri ponuđena lika, sami ili sa prijateljem ispraznite teroriste i oslobodite brod, pošto to nisu uspele da urade spasilačke jedinice. Kao što je već rečeno, pre početka igre morate odabrati svoj lik. Približno su detektiv, devojka, dete i deda.

Njihovi stilovi borbe se znatno razlikuju, a autor ovog teksta bi vam preporučio da, koliko god to smešno zvučalo, izaberete dete, jer je to jedini lik koji poseduje neko nazovi oružje (metlu), koje i te kako ume da bude korisno. Ono što je izuzetan plus ovoj igri je mogućnost korišćenja raznih predmeta u destruktivne svrhe. To znači da ćete neprijatelja moći da iznenadite jednim iznenadnim bacanjem korpe za otpatke na dobičnu, ili u njima goru varijantu, jednim povedim trosekom. Ova veoma zanimljiva mogućnost, postaje još zanimljivija ukoliko ste uključili mod za dva igrača. Prizor koji se tada može videti, najviše podseća na kafanske tuče iz vestern filmova. Takođe možete pokupiti nož ili mašinku u time zadati veliku glavobolju teroristima. Tipovi neprijatelja koji

srećete su veoma raznovrsni i variraju od najobičnijih vojnika, tipova koji nose bacač plamena, nindži, komandosova itd.

Posle određenog vremena, moraćete da se suočite i sa bosovima, koji imaju i četiri - pet puta veću energiju od vas. Pored toga savladavanje istih ne predstavlja veći problem, ukoliko nivo težine podesite na EASY. Sve je na početku veoma zabavno, ali na žalost vremenom postaje dosadno i zamorno. Jer, kako igra napreduje, nemate nikakvih posebnih novina koje bi igru činile svežom. To naravno ne znači da se nećete dopasti i onim fanovima ovog žanra, koji su u ovom vremenu lomili džokejke i igrali slične igre na nekim starijim konzolama, prvenstveno Sega (setite se samo Punisher-a u Golden Axe-a). Ali, da, predimo na tehničke karakteristike ove igre.

Crisis Beat se odlikuje pre svega nečim, nazovimo ga



klasovano japanidite srećom likova. To znači da likovi

nisu nacrtani u tipično Manga stilu, dovoljno je samo da bacite pogled na ekran i osetićete da je igra japanska. Za grafičku se na žalost, pre može reći da je loša nego da je dobra. Uklopljenost poligona je na nekim mestima veoma trajlavo odrađeno, što se može reći i za uklopljenost likova sa pozadinom (dešavaće se da protivnik trči u mestu). Susreti sa tipovima koji nose automatske puške je krajnje komičan, jer je putanja metka lučna, a metak



ući pesku na zemlju prouzrokuje eksploziju oblika pećine (male atomske bombe??). U najveće mane igre mora se ubrojati postojanje velikog broja ovakvih nebradenosti i stupiditara.

Što se igrivosti tiče, ona je jedna od svećijih strana igre. Svaki lik poseduje svoje karakteristične poteze, mišje, a kombinovanjem više tastera istovremeno, možete izvesti razne kombo udare. Vremenom ćete naučiti da bacate protivnike jedne na druge, odnosno da ih držite kako bi ih vaš prijatelj lakše mlatio. Muzika je prilično baš, ali ne smeta, dok je zvuk urađen sasvim korektno. Ukupno gledano, Crisis Beat je jedna pristojna, prosodna igra koja će se verovatno dopasti ljudima koji vole da igraju u velikom broju igara i igraju neku jednu od ovakvih



Crisisbeat
Izdavač: Studio 3
PAL
Sistem:
Žanr: Tuča



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.5	4.5	3.5

70%

Spin Jam



Miloš Marković



Teške igre su zaista popularne, ali pošto ih većina igrača mrzi, one su dobile mnogo manje mesta nego što zaslužuju. Spin Jam je "remek delo" Empire in-teraktivna (nagradno pitanje: Po čemu je poznata ova firma - 1 nagrada čvrsta za 15 din). Cilj igre je da se



baloni iste boje sa kuglicom iste boje. Kako se to radi? Kuglice vi ispaljujete na jedan točak. Kada skupite tri ili više, one zasvetle i treba brzo da nabacite još jednu kuglicu na sam vrh, da bi ona mogla da odleti u balon iste boje. Postoje razne vrste balona: počev od dvobojnog, pa sve do dvadesetbojnog balona. Onaj ko misli da je lako neka proba (a ako uspe ja mu čestitam (svaka čast Miloše prim.ured.)). Grafika je vrlo šarena i naravno dvodimenzionalna, ali to ništa ne smeta, jer je igra zaista solidan izvor zabave. Igru mogu igrati i dva igrača pri čemu je važno skupiti što više poena sa što manje kuglica. Sada vi opet mislite to je lako. E, pa lako jeste na prva dva nivoa težine, kasnije to je pravi izazov za živce. Muzika je lagana i čuje se u pozadini, a zvuk je fino odrađen. Iako je igra logička, što bi neki rekli: za osobe lepšeg pola, igraju je svi počev od redakcije, pa sve do Sony klubova u gradu, jer je vrlo interesantna (a kad pa logičke igre nisu, setite se Snooda). Ukoliko obožavate dobru zabavu, šta čekate ubacujte Spin Jam u Sony džojstik u ruke i navalite. Sve ukupno odlična igra. ■



Sno Cross

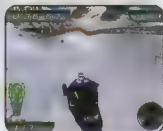
CHAMPIONSHIP RACING

Igor Simić



Čim još nije došla, ali sezona "zimskih" igara je izgleda ove godine poranila. Idući i dalje u vašu igračku tvrdoglavost (jer smo mi kao nacija "operisani" zimskim sportovima), imam tu čast da vam predstavim sport, za koji je veoma malo procenat nas čuo, a još manji imao prilike da proba (ovo je procenat koji je nama blizu nule) - TRKE MOTORNIH SANKI! ŠTA?!

Šta? koji u prvi mah izgleda zabavno i koji bi puno nas volelo da proba, ali da li ste razmišljali o tome da se motičke sanke kojima upravljate mogu kretati brzinom od oko 150 km/h. Kada imate ovo na umu, verovatno ćete se čitati sa mnom da je mnogo lakše i lepše (da ne pominjem da je zdravije) sve vratolomije koje je moguće izvesti u delo pomoću džojstika. Sno Championship Racing je kao stvoren za to da vas uvede u svet ovog sporta, prvenstveno zbog izuzetne igrivosti, koja je uokvirena u dobru grafičku podlogu i sasvim pristojan zvuk. Pored ovih osobina, koje su sasvim dovoljne da biste ovu igru nekome preporučili, izdvojio bih i veoma interesantni "TRACK EDITOR", koji vam pruža odlične mogućnosti u konstruisanju staza, a svaku stazu je naravno moguće i isprobati. Suviše je malo mesta da bi se ova igra detaljnije opisala i zato neću pokušati da vam je drugi opišu, već je odmah probajte sami. ■



1.002

Analogni

Podrška

Kompatibilnost

Spin Jam

Empire

PAL

Legenda

Interaktivna

PlayStation

1.002

Motivacija

Analogni

Podrška

Sno Cross

Empire

PAL

Legenda

Interaktivna

PlayStation



TENCHU 2

Evo nama ide nindža, kakav nindža? Disko nindža... Ee-eeeeee, mori nindžo!

Napokon jednom i ja da profitiram sa igrom, kojoj je predodređeno da bude hit. Kada sam čuo da imam čast opisati jednu takvu igru, mome oduševljenju nije bilo kraja. Možda ima vas koji nisu navikli da dobijam dobre igre (urednik voli da mi daje kševse, jer ih najbolje pljujem), ali sam i ja jednom grizao i napadao i dobio dobru igru.

Da ne dužim dalje, već da se bacim na igru, koja veoma opasna jeste.

Nakon introa koji je i više nego odličan i koga prati krajnje dobra muzika, nakon standardnih opcija i podešavanja parametara igre, počinje priča koja je veoma komplikovana (mogla da bude)...

Smrću velikog Šoguna, koji je zemlju ostavio bez naslednika prestola, svi (kao što obično i biva) smatraju da su najpo-

strane i još šaka užitka pride.

Misije su veoma raznovrsne, nakon prve misije koja je u stvari nindža test, moraćete da oslobodite obližnje selo od bandita. Na kraju svakog nivoa će vam biti prikazani rezultati u odnosu na vašu efikasnost, pri obavljanju misije, koliko ste bili nedetektovani, koliko ste neprijatelja osakitali, da li ste uspešno dokrajčili to čega ste se dovaliti itd, itd. To je samo početak, jer tu su još i misije koje uključuju napade na neprijateljske kampove, zaustavljanje invazija, zaštita i oslobađanje članova kraljevske porodice, krađe predmeta koji su od vitalnih značaja za

"stvar" i naravno, gomila umorstava i asasinacija. Igrač će raspolagati sa velikim brojem smrtonosnih instrumenata sa kojima raspolaže svaki nindža, bombicama koje stvaraju dimnu zavesu šurikenima, duvaljkama zapaljivim strelama, protivotrovima... Moći ćete poneći sa sobom i predmet koji se naziva "nindža

rebirth" i koji se tu nalazi u svojstvu još jednog života i još mnogo, mnogo drugih.

Komande i pokrete ćete naučiti na treningu, morate biti oprezni i dobro obratiti pažnju, iz jednog prostog razloga, kompleksnosti pokreta i borbe. Sredina u kojoj se nalazite vam je od najveće pomoći, pogotovo ako se nalazite u tamnim prostorijama, mračnim uglovima, jer je u nekim misijama glavni cilj ostati nedetektovan. Ako niste viđeni na nivou, pogotovo od strane osobe koja čuva datu prostoriju kroz koju trebate da prođete, samo mu se nećunje došunjate do leđa i stisnete dugme za napad. Nakon samo par trenutaka, protivnik će pasti na pod sa manjkom krvi u predelu glave (ili manjkom glave u predelu ramena).

Ali, šta u stvar svaj taj nindža može da uradi?

Uh, plašio sam se ovakvih pitanja... Bojale pitati: Šta ne može?



Igor Stinimic kaže:

Konačno smo dočekali i nastavak igre koju smo toliko iščekivali, da smo organizovali i neku vrstu svečane premijere!

I... moram to da kažem, delimično smo se razočarali. Atmosfera u igri je za stepenik niža, usporeno kretanje prilikom duela delimično utiče na igrivost. Muzika je ipak za nijansu lošija, iako se vidi da su se trudili oko nje.

Sve u svemu - začim C (ha,ha,ha...), dobar nastavak ali ni malo bolji od svog prethodnika.



desniji za novog narodnog vođu i kreću da demokratskim i manje demokratskim sredstvima obezbede vlast. Nekoliko vedih i manjih frakcija se bori za prevlast, razne kuće i klanovi, ali pored njih u borbu uskače još jedna frakcija, odnosno klan. Koji klan pitate se vi, a ja vam spremno odgovaram KLAN AZUMA NINDŽI (buran aplauz i stojeće ovacije)!

Veliki učitelj Azuma klana je obučavao dvoje mladih ratnika, od njihovog detinjstva, kako bi jednog dana postali veliki ratnici (tiši od senke, brži od smrti prim. aut.). Oba ratnika vam stoje na raspolaganju, jedan ženski Ayame i, logično, jedan muški koji se zove Rikimaru. Oba lika, osim drugačijeg izgleda karakteriše i drugačija priča unutar igre, a za one najrevnosnije igrače koji će dobiti najbolje ocene kao nindža, čeka još jedan skriveni lik.

I čega sve to konkretno ima? Pa, krenimo redom... Osim 20 misija, koje će biti napakovane šunjanjem, prikradanjem, nindža oružjima i oruđima, tu je još i gomila neprijatelja, prirodnih i neprirodnih prepreka, krvi i smrti na sve

Tenchu 2
Igrač
NTSC
Avantura

Ime:
Igrač:
Sistem:
Žanr:
PlayStation

da se kreće u dva režima - standardnom i borbenom. Mač, skače, pliva i roniti, da se premeće preko gladi, pravcima, šunja uz zidove, da glumi viseći element i kreće se po žljebovima i izbočinama na svojim raznim rukama... Prema tome, dolazimo do zaključka da su mogućnosti za rešavanje svake misije, gotovo neograničene i da ni jedna misija nikada ne mora da izgleda ni na sličan, a kamoli na isti način.

od negativnih strana igre (makar se mene tiče) je nedovoljna pokretljivost u borbenom modu. Naime, kada se suče mač i krene u borbu, pokretljivost je osetno smanjena, a i izvedba poteza, posebno ako je napad



što može u nekim situacijama da vam dođe glava. Grafika je na zadovoljavajućem nivou, mogla je da bude mnogo bolja, ali šta sada da se radi. Zvuk je slično onom, sa mnogo zvučnih efekata koji dočaravaju borbu. U nekim situacijama će vam biti od posebnog značaja



i pomoći, jer neprijatelja koga ne vidite u gro slučaju možete da čujete. O igrivosti nemam posebno šta da kažem, samo da je visoka ocena igrivosti narušena zbog nepokretljivosti u borbenom modu. Atmosfera je savršena, mislim, kome se ne dopada sama pomisao da će protivnik ispred ostati bez glave, samo ako se nečujno prikradete. A još ako dodamo i atmosferske uslove, koji se provlače kroz celu igru, vatre koje gore u daljini, pirinčana polja i sijaset drugih elemenata, dobijamo igru koja može da vas zabavi veoma mnogo i veoma dugo. Poslednje, ali ne i najlošije što nam nudi ova igra je mission editor, koji je projektovan tako da vam omogući da što lakše i jednostavnije isprojektujete svoju misiju. Na vama je ostavljen celokupan dizajn mape, lociranje predmeta i postavljanje neprijatelja, pa čak i AI neprijatelja, koji se nalaze na vašoj misiji. Misije možete da sačuvate na kartici i odnesete je drugu da je isproba, a možete i da se opkladite ko će biti uspešniji i na taj način profitirati. Ostaje samo da vaš nindža ostane neprimećen, jer kao što jedan domaći glumac kaže: "Ko vidi nindžino lice i priča o tome, umreće U NAJSTRAŠNIJIM MUKAMA!!!"



Mihailo (Smlešić) kaže:

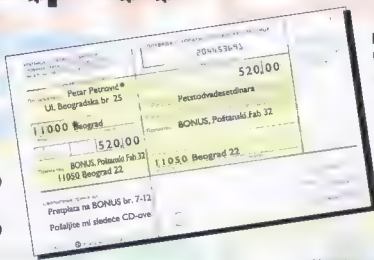
BRAVO UROŠU! Eto, čitaoci, vidite da naš dragi Urloš ume da napiše i skroz pozitivan prikaz neke igre. Šmrnc... mislio sam da nikad neću dočekati taj dan. O radosti! O veselja! Elem, u svemu se slažem s njegovom ocenom, kao i sa zamerka (osim činjenice da vam ne d'o Bog de se nadete s nekim u borbi prsa u prsa, dodao bih samo još da ugao kamere ume po nekad da nervira zbog nepreglednosti). Kada se pojavila, pre par godina, igra Tenchu Stealth Assassins je bila prava mala revolucija. Izvedba kao Lara, izgled kao Lara, ali ste u ulozji mračnog ubice sa ciljem da izvršite gomilu ni malo moralnih zadataka. Nije zato čudno da je Tenchu bio kriv, kako za mnoge neprospavane noći, tako i za noćne more koje su rezultirale u stresovima roditelja čije dete, kada ga probude, odmah skače trostruki salto njima iza leđa i pokušava da im preseče grkljan. Roditelji, upozoreni ste - sledi vam još jedna doza traume.



Kako se pretplatiti na Bonus?

LAKO!

- 70 din 3 broja (+ 1 CD po izboru)
- 20 din 6 brojeva (+ 2 CD-a po izboru)
- 20 din 12 brojeva (+ 4 CD-a po izboru)



Popunite POŠTANSKU UPUTNICU, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske.

Eto kako!

Telefon redakcije: 011/411-665

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

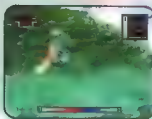
bonus



Igor Simić

Surf Riders

Ime: Surf Riders
Izdavač: Ubisoft
Sistem: NTSC
Žanr: Surfovanje



Oduvek sam se iskreno divio momcima (i devojicama), koji "jašu" talase. Igra Surf Riders je kao stvorena za to da vas potpuno zaludi za Surfing. Ime Ubi Soft nam je samo po sebi dovoljna garancija kvaliteta, a intro će vam predstaviti i pokazati, kakve se sve vratolomije mogu izvesti na talasima. Naravno, da biste učestvovali na takmičenju morate izabrati svog igrača, a zatim vam se pruža spektar različitih dasaka, koji se kao u SNOWBOARDERS-ima lagano ja-ri u zavisnosti od vaših uspeha na turnirima na kojima učestvujete. Verovatno da će vam trebati malo više vreme na da naučite kako se "hvata" talas, a samo "jahanje" će vas u prvi mah oduševiti, a zatim i iznervirati, jer je vožnja surfa teška koliko i lepa. Da biste napravili svoju prvu fintu, potrebno je uskladiti timing i maštovitost sa veličinom talasa koji nailazi, a do prvih bodova doći ćete veoma teško, jer i konkurenti voze vrlo dobro. Osim ideje za koju UBI SOFT zaslužuje čistu peticu, treba još istaći i pokušaj da se sve predstavi i 3D okruženju uz solidnu grafiku...

Šta drugo reći osim džojstik u ruke i 'ajmo na surfing!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.5	4.0

Uroš Tomic



Ime: ECW Anarchy Rules
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC
Žanr: Kečeri



Pošto mi je prostor ograničen, počnimo odmah...

Kada ubacite disk u konzolu, ugledate intro koji i nije tako loš i to vas zavera da igra poseduje makar nešto vredno unutar svojega sklopa. Ali, ne dozvolite da vas to zbuni, igra je krš najgore vrste. Tu, na koncu introa, pojavi se i meni, koji na nešto liči i deluje kao da pruža neke opcije. Ne dajte se zavarati, iako su tu egzibicija, karijera, turnir, pa čak i soba u kojoj možete posmatrati sve kečere ponao-sob, slobodno startujte igru i videćete koliko ste se prevanili što ste to učinili. Možete čak i da pokušate da napravite svog kečera, ali iskreno da kažem, igru sam posmatrao punih petnaest minuta i shvatio da ne moram dalje da je gledam ili igrati da bih je opisao, pa stoga nisam ni pokušavao da kreiram i jednog. Izabравши opciju egzibicionog meča, sačekao sam da vidim na šta igra liči. Dugo sam čekao i pomislio da tu stvarno ima nečega valjanog, što bi opteretilo procesor, usporilo učitavanje, možda neka dobra arenica, neka dobra "cura" koja nosi tablu da naznači početak runde



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
1.0	1.0	0.5	0.5

razočarenje, drugi, golemo razočarenje...

Da sumiramo: grafika je tiha jeza, blagi užas; zvuk je ograničen na par vokala i Uhh i Ahh, ali samo periodično, tako da zvuka i nema bog zna šta igrivost i ne postoji, a atmosfera je nestala zajedno sa navijačima koji su trebali da stoje ispred ringa. Ukratko, ako vam iko, ikada, IKADA, preporuču ovu igru, zgrabite konzolu i udarite ga po glavi snažno, vrlo jako...

Igor Simić

Ime: NFL GameDay 2001
Izdavač: 989 Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Ragbi

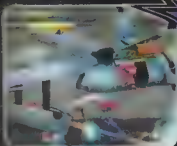


Posle dugo, dugo vremena (ja se u stvari i ne sećam da je to ikada bilo) imaćete priliku da u jednom domaćem časopisu pročitate nešto o američkom fudbalu. Sport koji je kod nas potpuno zapostavljen i koji se ne igra, iako je veoma dinamičan i efektan (a šta je sa hokejom?) - šteta. Verovatno je vrlo malo vas koji znaju osnovne propozicije američkog fudbala, ali ako se malo zainteresujete, evo prave igre za vas. Gameday je izvanredna simulacija i nemojte dozvoliti da vas u uživanju ometaju 'sitnice', kao što su nepoznavanje pravila, igrača, trenera, timova. Sve se to vrlo brzo može naučiti, samo ako ste željni dobre igre.

Govoriti o igri NFL Gameday 2001 na ovako malom prostoru nije moguće, jer igra govori sama za sebe - ovo ostvarenje 989 Sports studija može se staviti rame uz rame sa ISS Pro Evolution-om, sa NBA-om 2000, sa igrom TRIPLE PLAY 2001 (bejzbol), što dovoljno govori o njenom kvalitetu. Trenutno najbolja igra u ovom žanru zove se NFL GAMEDAY 2001 - zapamtite ovo!



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	5.0	5.0

1. 10^6

Memorials & criticism

2010

Podriva

2 DISKA

2 DISKA:

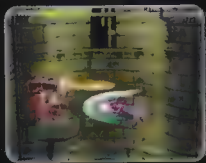
Strider 2
Capcom
NTSC
Aventura



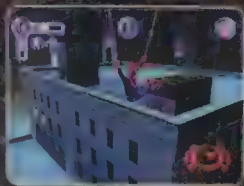
work	graphics	lgcivest	atmos
			
3.0	3.0	3.5	4.0



Strajder je tu nešto poput nemog, zaštićenog reda, mira i poroka. Neki opati vlast i izvrše atak na suvereno stanovništvo pokrajine.... ali, da li će uspeti, račun pred nadolazećim diktatorima? NEĆE!! Zašto? Pa baje Strajder je tu, sa platforme na platformu razoriti snage haosa, koje prete miru, redu, napedi sve što se nade u neposrednoj blizini, sakupljate poene, energiju, napoku nakon što aktivirate, dobijate mogućnost izbacivanja nekih pretećih osi da trči, skače, zamahuje, koristi specijalne napade, Strajder se kreće i se čak nalazi u bestežinskom stanju, pa to pomalo ume i da zbuni. Na svakom nivou se završava kljanjem sa 'glavonjom', koji je obično ili dva puta veći od prethodnog, grafika je na zadovoljavajućem nivou (ali samo ako se prethodni nivo takođe na zadovoljavajućem nivou, niste zahvaljujući mogućnosti, kojima ste na kraju reći, igra nije ništa posebno ni epohalno, ali svakako predstavlja jednu od onih koje biste mogli "preleteti" za par časova i na kratko odmoriti mozak od preterano komplikovanih igara, koje su preplavile tržište. U svakom slučaju, još jedna igra vredna pažnje.

[illegible]

REMAN



ne mogu se nalaze u igri. Komande se lako uče, ali nije to stvar. Stvar je u tome što se morate posebno naviknuti na biste izvući svoj igrački maksimum, jer i pored toga, odgovorno tvrdim da bagovi nimalo nisu umanjili dojam ili ostavili utisak da je nešto bitno prepušteno. Samo zamislite koliki je problem običnom umu prilagoditi na trodimenzionalno kretanje u apsolutno pravcima. Svaki zid, plafon i podloga mogu da posluže kao oslonac, mesto gde se hvata paučina ili prsti vašeg prijateljskog kloničke Spidermana (poznatiji i kao Mr. Parker).

Recept koji predstavljate je tek priča za sebe. Jedno dugme stisnete za mrežu, ali u kombinaciji sa pravcima, mreža menja svojstva, tako npr. ako stisnete samo dugme, najbliži neprijatelj koji stoji ispred vas biva zapleten u nju. Ali ako stisnete unazad i mrežu, njega ćete privući i odalambiti od njega, ako dugme za udarac pravovremeno stisnete. U kombinaciji sa smerom levo, Pauk će na svojim rukama napraviti šljike od paučine i na taj način prouzrokovati oštećenje protivnicima. Mreža i smer desno zatvara Pauka u štit, koji nakon određenog vremena puca, pa možete povređivati svima koji se nađu u neposrednoj blizini. Ako mrežom ne želite da hvatate i zarobljavate, možete da pređete "vožnju" kroz grad i to u maniru skakanja. Na dugme R2 bacate ilijane koje vam pomažu da se prebacite sa zgrade na zgradu, na L1 uključujete paljad, a na R1 (kad ste u zatvorenom prostoru) kada imate neku konstrukciju iznad sebe, možete da postavite vertikalnu mrežu, koja vas auto-

matski šalje na plafon. Likovi koji se pojavljuju u igri su veoma raznovrsni, od protivnika do saveznika. Pored Crne Mačke i Derdevila, Panišera i Baklje, tu su Misterio, Doktor Oktopus, Venom, Simbiot, Karnidž i još mnogi drugi.

Priča počinje tako što se pojavljuje Paulov dvojnik i napada doktora Oktaviusa, oduzimajući mu jednu napravu. Policija se daje u besomučnu poteru za vama, vi bežite koliko vas noge (i paučina) nose, ne dozvoljavajući nikim zbirima da vas teraju u bajbokanu. Ovo je samo uvodna animacija, a igru prati još gomila sekvenci koje se startuju svaki put kada završite segment nekog nivoa. Nivoi su raznovrsni, tu ima svega, od jurnjave od zgrade do zgrade, preko brzog bekstva uz zid zgrade (dok vas posmatraju preko snajpera), pa sve preko kanalizacije i podzemne železnice do futurističkih laboratorija. I tako preko osam nivoa, a svaki podeljen u slijaset manjih segmenata, koji su ispunjeni raznoraznim neprijateljima, zagonetkama koje treba rešiti ili taciama koje treba osloboditi.

Grafika je više nego zadovoljavajuća, zvuk i efekti, a posebno vickasti komentari su pristojno odrađeni i veoma vešto uklopljeni, atmosfera je fenomenalna, a igrivost je po mom skromnom mišljenju nemoguće opisati rečima (možda uzviđima, naličovanjem ekstaza i razdušenijem)...

Sve u svemu (i pored bagova) jedna sjajna igra, koja je poslužila autoru teksta da makar na kratko pobegne iz sveta surove realnosti, za koji je neraskidivo vezan svojim fizičkim prisustvom na Zemlji. Uživate!



(Na)Valentin Šalja kaže:

Tresla se gora...rodio se slon. Narode! Ovo je jedna od retkih igara, koja je najavljivana kao nešto novo i pre svega igrivo, a da je na kraju ispunila sva očekivanja. Iako nisam fan ove vrste igara (3D akcija), ostao sam zabežeknut posle samo par odigranih nivoa ovog vrsnog ostvarenja. Bez obzira na par bagova (nemogućnost ulaska na sve nivoa) i dosta komandi, ova igra će vam se tako brzo i efektivno uvući pod kožu i usaditi u mozak, da ćete biti prinuđeni da je uzimate u velikim dozama. Grafika i zvuk su odlični (naročito se izdvajaju animacija pokreta Spidermana i lepe i glasne eksplozije). Igrivost treba doživeti, a iz svega ovoga proističe vrhunska atmosfera Marvelovih stripova. Sve je ovo bajno - sjajno, ali ono što će vas oduševiti jeste to da ova igra nije samo 3D, ona je veoma 3D! Možete se kretati po unutrašnjim i spoljašnjim stranama zidova, plafonima i uz sve to miati na mrtvo ime ostale Marvelovske zlice. Zamislite situaciju kada nepriječeni "stojite" na plafonu iznad gomile čuvara koji ništa ne provaljuju. Igra je obavezna za sve istinske poklonike ovakvih vrsta igara!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	4.0



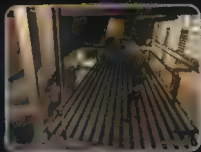


Uroš Tomić

X-FIRE

041-20-20-20

glasajte za vašu omiljenu igru!!!



Činjenica da me privlače igre u kojima se sakuplja iskustvo i unapređuju veštine, koja je brza i dinamična, koja vam pruža osećaj da ste nadoknadili iskustvo, koje ne možete da steknete u stvarnom životu.

Prvi kontakt sa ovom igrom, ostvario sam kada sam posmatrao vesti vezane za razvoj igara. Najavljivana je i jeseni '99 na manifestaciji Tokio Game Show. Već tada je običavala i bila zapažena kao igra, pucalica u prvom licu, poput Doom-a ili Quake-a. Imao sam to zadovoljstvo da je

igram i steknem još jedno pozitivno iskustvo kada su nove konzole u pitanju.

Na žalost, kako "dvojka" još nije počela da se prodaje (legitimno) na domaćem tržištu i pošto još nema igara za bilo koje tržište sem za japansko, ugodaj je bio opasno narušen, a ja krajnje razočaran.

Igra sama po sebi nije preterano komplikovana i sve se svodi na tumaranje kroz kompleksne i potrazi za nečim što je živo i što mrda, u cilju oduzimanja života već pomenutim. Razlika je u tome što umesto jedne osobe vodite četiri. Naravno; ne vodite ih sve u isto vreme, već možete da vodite samo jednog od penudenih likova (Ash, Maya, Judd ili Melinda), a ostali obavljaju zadatke i izvršavaju vaša naređenja. Po završetku misije, dodjeljuju vam se poeni u odnosu na rezultate i efikasnost pri obavljanju misije. Kako ćete raspoređivati poene, zavisi isključivo od vas, tako da možete sve poene dati jednom liku ili ih ravnomerno rasporediti među vašoj ekipi.

Pošto je igra uslojzblik nekog doom-ovca, konzole su veoma jednostavno prilagođene igrama, tako da je i igra zabeležila veliki plus.

Na početku igre, zapazite lik koji vodite, i na njega perspektive slične prvom licu. Ispred njega se nalazi meta, tako je kretanje regulisano levim analognim kontrolom, a okretanje i nišanje je raspoređeno na desni analogni kontroler.

Istvan je podeljen na deo u kome se odvija radnja i deo u najveći, i na deo koji vam pruža informacije o energiji i pružiti koje nosite. S vremena na vreme, u levom gornjem uglu otvaraće vam se komunikacioni prozor i svaki put kada neki od vaših "puleta" zatraži pomoć, direktivu vezanu za efikasno obavljanje misije. Ova misija podrazumeva upad u bazu i eliminaciju svih neprijatelja u neposrednoj blizini nišan kojim vama

možete se više animirano nišati za neprijatelja čim vam bude u ekran, ali je nišanje makar malo daskano. Tako da ako predete nišanom u njegovoj neposrednoj blizini, on će zasvetleti i na taj način vas obavestiti da je neprijatelj pripravan za odstrel. Neki delovi nivou su izloženi, ali neke scene su stvarno prikazi kolektivnih misija i apsolutnog krvopijstva. Na kraju igre, misija koja me je neka čudna spodoba sa bacanjem plamenice, pa sam u prvi mah pomislio da će da me izduka, ali se posle samo nekoliko sekunde našao na neprijatelju ostavljen od svih, našamran kao mali bebo koji te, kojem je zločesti čika ukrao lizalo.

Što se tehničke strane tiče, lično smatram da je igra na jakim konzolama u pitanju, ocenjujući grafike izgubiti svrhu. Igra izgleda više nego dobro, pošto je zmaj od procesora u pitanju, meni treba mnogo više od toga. Zvuk je solidno odrađen, a govorni deo kri-



stalno čist i jasan. Jedina mana tome je što je celokupan govor na japanskom, pa mi u jednoj momentu igre ne mogu da vam kažem (a to je veliki problem kada zatreba pomoć i pokušava da vam objasni gde se nalazi taj deo, ali je jedino poljuljana jezičkim barjerama, ali da ne lažemo, igra je pucalica najgora vrste, tako da vam smeta previse.

Nisam bio razočaran što se tiče, ali sam mislio da je dovoljan igranjem i ženskom osobom u mojoj neposrednoj blizini, pa vam vama neko pije neposredno u glavu !!

Završavajući se CD liku SHINE (na konzolama) na uslužbenom hardveru i softveru.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	87%
4.0	4.5	4.5	3.5	

X-Fire
Izdavač: Electronic Arts
Sukom: NTSC / Jap.
Završ: Pucalica iz prvog lica

PlayStation 2

JIKKYOU

WORLD SOCCER 2000

Marko Lakić



U trenutku kada budete imali disk u rukama sve se polako menja. Od samog početka bićete sjajno raspoloženi, a sam naslov će vam biti primetili oraspoložiti vas još više - "JikkYOU", što znači predstavlja WE4 za PSX2. Lagano sve počinje, zaboravljajući na TV, zezanje, žene, pa čak i na hranu. Osećaćete se kao da ste završili sve životne obaveze i putujete u raj, gde ćete zauvek biti sa vašim mezcimcem.

Na samom početku imaćete priliku da upoznate novu maskotu, pseto sa velikim imenom na kojima mu može zavideći i naš drug Kon-por. Psetu će se ubrzo slišati zašto, saznajete kasnije. Imaće fenomenalne uvodne sekvence, gde ćete moći da primetite sve nove poteze najatrak-

tivnijih fudbalera današnjice (a i onih manje atraktivnih), dolazite iz poznatog menija. Glavni meni ima nekoliko izmena, od kojih jedna najviše privlači pažnju - Scenario Mode. Tu ćete imati priliku da dovršite najuzbudljivije utakmice u istoriji fudbala. Između utakmica, moći ćete da proživite poslednja dva minuta maksimalnog pakla u 8. grupi kvalifikacija za Euro 2000.

Grafika je znatno unapređena, neki bi rekli skoro savršena. Fudbaleri se razlikuju po tome kojom nogom šutiraju, gradi, pa sve do boje očiju i dužine zulufova. Prva inovacija je jedna partija glava-pismo na centru sa sudijom, pre početka svake utakmice. Kamera je dobila potpunu slobodu. Postoji osnovna horizontalna i vertikalna, a zoom opcija rešava sve ostalo. Brutalnost namernih prekršaja dolazi do nivoa borilačkih igara.

Ako se malo bolje zagledate, primetićete gomilu malih, sitnih detalja. Igrači se meškolje u toku utakmice, dobacuju jedan drugom (gotovo za vreme prekida), a golman ume čak i da se dobro izmamišne na prečki, posle opasnog šuta. Replay je stvarno dobro urađen, tako da i GT može da pozavidi.

Igra je lepo, fino, sjajno, ali zašto se psetu slišilo? Programeri su očito izvlačili maksimum iz PSX2, tako da su potpuno zaboravili igrivost i primamljivost Evolutiona. Igra kao da je senzacionalni primerak serijala Fife. U smislu izvođenja, igra nema nikakve veze sa ISS-om. Verovatno se programski tim u početku odmarao uz Fifu 2000, a posle pod dejstvom iste, napravi-



še Finfovog Vunderkinda. Ne bi nas ni malo iznenadilo da je ovu igru pravio Electronic Arts, pošto je jedina veća razlika u licencama na imena igrača. Ljubitelji WE-a neće ni primetiti ovu igru, već će ostati pri starom dobrom ISS-u, dok će Fina publika biti presrećna. I šta da kažem za kraj osim .. tresla se gora rodio se MIŠIIII

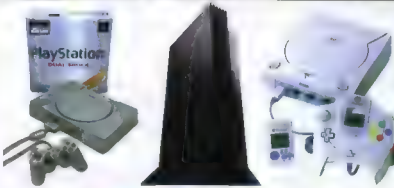
Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hard-ware-u i software-u.



SHINE

production

PlayStation



Sega Dreamcast

- kolekcija od preko 1 400 psx naslova
- kolekcija od preko 100 dreamcast naslova
- kolicinski popusti
- najnoviji naslovi dnevno
- konzole i dodatna oprema

Brankova 23

Tel. 011 - 3284-256
084 - 134 - 3335





Gradimir Joksimović

International Track & Field 2000

Igre legendarnog serijala Track and Field danas se ubrajaju među najbolje sportske simulacije svih vremena. Svoju renesansu, ove igre doživjele su na starijim NES (Nintendo Entertainment System) konzolama, u vreme kada se uspeh u simulaciji atletike merio brojem polomljenih džojpeda, iskidanih dugmića, iskrzanih noktiju i bojom natečenih prstiju (plavo-zelena nijansa bila je oznaka najupornijih). Besomučno lupkanje po tasterima bio je omiljeni sport hiljada igrača, kako u kući tako i po luna-parkovima (neki su čak patentirali rešenje za brzo pritiskanje tastera pomoću ravnog lenjira i novčića). Kako je vreme prolazilo, simulacije atletike su gubile značaj, najviše zbog rđavo rešenog kontrolnog sistema (a i igračima je dosadilo da se povređuju pokušavajući da prestignu Carla Lewisa ili nadskoče Sergeja Bubku). Pred početak Olimpijade u Australiji, Konami je izbacio Olimpijsko izdanje simulacije atletskog višeboja, rimejk originalnog Track and Fielda, nažninkan i upakovan u 3D ambijent. Na žalost, novi IT&F neće mnogo obradovati ljubitelje atletike na konzolama. Nespretno rešen kontrolni sistem, sterilna atmosfera, lišena većih uzbuđenja i odsustva takmičarskog duha, pravi su antipod originalnom serijalu. Sa tehničke strane, međutim, nema šta da se zameri. 3D ambijent, bogata grafika i realistična animacija su odradili svoje - igra zalista lepo izgleda i ako bismo je ocenjivali samo s aspekta posmatrača, ukupna ocena bi nesumnjivo bila viša. Gde škripi? Najviše smetaju monotono izvođenje i repetitivnost akcije. Kontrole se i dalje zasnivaju na brzom pritiskanju tastera, što ne bi bilo toliko strašno kad bi na kraju discipline osetili zadovoljstvo. Umesto toga, IT&F 2000 će vas ostaviti s frustracijama, bolom u prstima i gorkim ukusom u ustima.

Igrač može da bira između dvanaest ponuđenih zemalja da učestvuje u najpopularnijim olimpijskim disciplinama kao što su bacanje diska, 100m s preponama, plivanje 100m slobodnim stilom itd. U svim disciplinama, uspeh

će zavisići od umešnosti pritiskanja tastera. To zaista ne može svako, jer nije dovoljno samo pritiskati taster brzom sto puta u minutu. To morate činiti odmereno - u ritmu, morate postati jedno s tim oblikovanim komadom plastike od koga vam zavisi plasman. Za svaku disciplinu treba razviti specifičnu taktiku, a put do medalje je dug i trnovit (i skup, ako zaboravite na činjenicu da je plastika lomljiva). Pravi horor čeka vas u disciplinama koje koriste više od dva tastera, kao i tamo gde tastere treba pritiskati brzo i dugo. Zbog toga treba voditi računa da se tokom raspoređivanja, da naporne discipline ne nađu jedna do druge (npr. 100m sprint nakon dizanja tegeva). Iako se upravljanje može obavljati upornim vežbanjem uhodavanje je dugotrajno i d skutabilno je vredi li truda



Grafičkoj podlozi igre, zaista treba odati priznanje. Modeli likova su iznenađujuće prirodni, kreću se i izgledaju poput pravih sportista. Teksture su kvalitetne, a pozadinska grafika bogata i pedantno aranžirana. Sporedni likovi publika su urađeni s mnogo manje detalja, verovatno zbog uštede procesorskog vremena i održanja pristojne brzine iscrtaavanja. Nasuprot grafici, animacije su slabijeg kvaliteta, malobrojne i jednolične. Zvučna podloga je kvalitetna ali monotona, pa brzo dosadi (posebno najavljivač, koji zvuči kao manjaččno-depresivni neandertalac zatvoren u klozetu). Moglo je barem da se poradi na žučinijem navijanju publike - to su ipak Olimpijske igre! Režim za više igrača je nešto interesaniji, barem u početku. I pored obilja opcija, na površinu brzo izbija jednoličnost takmičenja koja ubrzo postaju dosadna. Veliki potencijali multiplayer opcije nisu dobro iskorišćeni. Sve u svemu, IT&F 2000 ostavlja utisak nedovršenog, na brzinu sklopljenog programa koji je tek nagovestio mogućnosti razvoja savremenih simulacija Olimpijade. Nadoamo se da će u budućnosti biti igara, koje će na neki način vratiti staru slavu ovom zaboravljenom žanru sportskih simulacija. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.5	3.0	4.0



Int. Track & Field 2000

Konami

PAL

Olimpijada

Izdavač:

Sistem:

Žanr:

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Gradimir Joksimović



Dok Konamijev senjal ISS predstavlja najuspešnijju kolekciju fudbalskih simulacija na "velikim" konzolama, GameBoy tržište još uvek nema raščišćeno pitanje šampiona u tom žanru. Novi kandidat za naslov najbolje simulacije fudbala, dolazi upravo iz Konamija i konačno pruža dokaz da je GameBoy dovoljno moćan da potera jedan savremen, atraktivan fudbal.

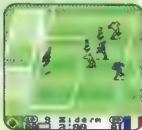
International Superstar Soccer 2000 dolazi u verzijama za GameBoy i GameBoy Color. Već pri prvom kontaktu, igra osvaja širokim izborom opcija: trening, turnir, penali (iz perspektive "iza leđa" igrača) i fenomenalni link režim za dva igrača. Pre početka meča, možete podesiti čitav niz parametara veza-

ma za sastav tima, formaciju na terenu, taktiku i način igranja. Tako bogatim menjalicama se ne mogu pohvaliti ni mnogo glomaznije igre.

Što se same utakmice tiče, ISS 2000 donosi jednu bitnu novinu - pogled sa strane obezbeđuje bolju preglednost od izometrijske ili ptičije perspektive). Grafika je veoma dobra: svaki od 32 tima ima prepoznatljive boje i ne postoje nikakva usporjenja, čak ni kada se na terenu napravi gužva. Sprajtovi nisu naročito detaljni, ali "rade po-

pravilno". Igrivost je izuzetna, kontrole su brze i jednostavne (jedino se oseća nedostatak automata za promenu igrača, mada računar to nadoknađuje dobrom kalkulacijom i pravremenom aktivacijom igrača koji je najbliži lopti). AI rutina vaših saigrača i protivnika je odlična, a najviše će vas preznijati vešti golmani i čvrsta linija odbrane. Izvođenje kornera, auta i penala, takođe je lepo predstavljeno.

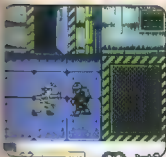
Jedina zamerka odnosi se na zvuk, konkretno na nedostatak zvučnih efekata namiranja publike (umesto toga, meč prati jednostavna, uspravljajuća melodija).



ISS 2000
Konami
Igrač: 16 megabita
Žanr: Fudbal
GB color

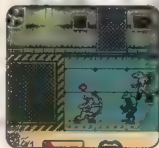
TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

Gradimir Joksimović



Najpoznatiji lovac na dinosaurese po četvrti put se pojavljuje u igri za GameBoy. I ova igra delo je programera kuće Bits Masters, autora koji su potpisali sva tri prethodna nastavka. Nakon uspeha Igre Turok: Rage Wars (zvanično trećeg dela sage), momci su se okuržili i napravili najbolji nastavak do sada, pravi biser među arkadnim igrama za GBC.

Shadow of Oblivion je evolutivni korak u odnosu na prethodni nastavak, tehnički napredniji i idejno upotpunjeniji program. Igra se sastoji iz pet glomaznih misija koje se sastoje iz više manjih zadataka. U igri postoji deset vrsta oružja i nekoliko vozila koja predstavljaju sponu između dva dela misije. Na prvom nivou naći ćete se iza volana velikog tenka, kojim raščišćavate gužvu u džungli - po malo neočekivano, ali poznatom obliku, kao skrolujuća arkada u kojoj prolazite raznovrsne lokacije i srećete brojne, slabije i jače neprijatelje. Na nekim nivoima treba pronaći ključ za narednu etapu (ponegde i pritisnuti prekidač). To je ujedno i jedini logički element igre. U međumisijama upravljate tenkom, gliserom, čamcem i džipom i to usloj potrebnu raznovrsnost. Propusti su malobrojni i uglavnom se odnose na preciznost grafike. Recimo, na prvom nivou možete imati poteškoće da se probijete do crvenog raptora, a na višim nivoima. Što je u tme da se pomeri prekidač, koji zasvetli kad se nađete ispred neprijatelja koji je inače nevidljiv (pritom se nigde u brifingu ne pominju prekidači). Druga zamerka odnosi se na boje koje deluju isprano, najverovatnije zbog elemenata starog enginea (sa običnog GameBoya), koji su ugrađeni u kod igre. Inače, Turok 3: Shadow of Oblivion je izrađen isključivo za GameBoy Color konzole.



Turok 3
Acclaim
Igrač: 16 Megabita
Žanr: Avantura
GB color



SWORD BERSERK

Sećam se šta sam pomislio kada sam prvi put uključio Sega Dreamcast konzolu: "Što mu muka i gromova, ako sve igre ovako izgledaju, ja više PS ne dodirujem, ni sa hirurškim rukavicama". Na moju žalost, iako igre stvarno tako izgledaju (makar ono što sam ja video), zbog velike cene igara i konzola, meni su još uvek nedostupne. (Zato u onaj anketni listić koji dobijate u časopisu, napišite moje ime, kako bi doprineli poboljšanju mog monetarnog stanja i omogućili mi da pikujem jednu konzolu).

Nakon nekoliko trenutaka, koliko je konzoli trebalo da učita igru, mome oduševljenju nije bilo kraja. Razdušio sam se i totalno zapanjo prvom animacijom koja je usledila... Kola koja stoje pored puta i gomila bandita koja pokušava da zlostavlja mladu putujuću umetnicu i njenog starog saputnika i mladi baja-heroj koji se pojavljuje sa mačkanjom. Totalna paranoja!

Nego da se vratimo na sam početak igre i objasnimo šta se tu dešava.

Postojala je plaćenička organizacija koja je ordinirala tu i tamo i koja se zvala Sokolovi (izem ti naziv organizacije). Nakon nekog vremena, ušli su u konflikt sa jednim drugim klanom ili sektom koja se zove "Božja ruka", koji je izvršio napad na Sokolove i totalno ih izmasakrirao. Jedini preživeli iz pomenute organizacije (koje više nema) su Guts (Petlja) i Kaska. Kaska je, prisustvujući masakru postala blago autistična, a Guts, slep na jedno oko u sukobu sa drevnim sledbenikom Božje ruke, Zoddom. Guts sada luta svetom, brinući se o Kaski koju voli više od sopstvenog života i pokušava da nađe lek za njeno ludilo.

Jedan od najboljih bo-

rac, Guts, nije običan ratnik, već berserker, koji nakon nekog vremena provedenog u borbi biva zahvaćen borbom ludilom (berserk). U tim momentima njemu ne valja prići, o tome više reći malo kasnije. Put ih vodi u jednu neobičnu pokrajinu u kojoj su ljudi zahvaćeni

neobičnom zarazom. Biljka Mandragora napada ljude, kači se na njih i ulazi im pod kožu, fizički ih menja i oni postaju, Mandragoriti (ili tako



nešto). Dok ih niko ne dira ili ne napada, ili ne dira male mandragore koje rastu u zemlji, oni su dobroćudni pitomi, ali ako se desi nešto od navedenog... krvoprolije.

Guts biva zadužen od strane Barona Balzaka da on nađe veliko drvo Mandragore i da donese njegovo srce. Srce će omogućiti da se pronade ekstrakt neverovatne moći. Baron navodi Gutsa da poveruje da će na taj način moći da izleči Kaskino ludilo, pa ovaj švac kreće u potragu za pomenutim drvetom.

Igra je prepuna sekvenci, koje bez prestanka seku igru. Kada dode do krizne situacije, igrač preuzima kontrolu.

Vadi mač Dragon Slayer (koji je dugačak nešto više od DVA METRA) počinje da seče i kasap levo i desno. Guts je veoma mračna ličnost bez presedana, koju interesuje samo jedno: da po svaku cenu pronade lek za voljenu Kasku. Neće prezati ni da pokolje celo selo Mandragorita, da bi došao do toga. Docije se situacija dodatno komplikuje,



kada se demon Nosferatu Zodd pojavljuje, zainteresovan za događaje koji se odvijaju u toj provinciji.

Pored tamnog odeva i mračnog karaktera, Guts je (po meni) veliki paranoik, a to ne kažem bez razloga, jer svako ko nosi sa sobom ručni top je ili lud kao struja ili ima ozbiljnih problema sa paranoisanjem. Pored ručnog topa, od oružja vam na raspolaganju stoje i noževi, samostrel, bombe i vilinska prašina (kojom se lečite). U momentu kada vas neko napadne ili kada počne borba,





Kamera zauzima pogled iz trećeg lica i vi počinjete da mašete i zamahujete, farbajući ekran i pod u crveno.

Duvek sam bio poklonik hack-n-slash žanra, a posebno u skoro vreme, kada igre poput Resident Evil-a uziraju najveće novčane na tržištu. Malo bezumne zabave, ništa razmišljanja i mnogo klanja i to je to, banja, odmor za mozak.

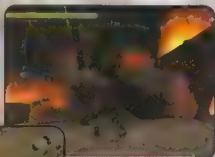
Elem, pored skale koja predstavlja vašu energiju, ispod imate još jednu skalu, koja služi za ulazak u već spomenuti berserk mod. Svaki put kada Guts zada udarac neprijatelju, skala se popunjava dok se do kraja ne popuni, a onda - spektakl. U tim momentima, ceo ekran se zacrveni, Guts postane krvžedniji, jači, otporniji na udarce, a i oči mu se zacrvene od gneva.

Beresantna stvar u igri su sekvence u kojima možete aktivno učestvovati. U određenim momentima, Guts može da izbegne zamku, oštećenje ili skretanje sa pravog puta, ali samo ako pravovremeno odreagujete i pritisnete dugme, koje je od vas bilo traženo. U jednoj sekvenci most vam puca pod nogama, pa ako ne pritisnete X, možete da padnete i da produžite put koji trebali da predete

Uvaga obratiti pažnju i na položaj koji zauzimate na ekranu. Dragon Slayer je jedno veliko sečivo i morate da pazite da niste blizu zidova dok zamahujete. Svaka prepreka će odbiti vaš mač, zato pazite da vas neprijatelj ne satera u ćošak i onemogući vam propisno razmahivanje.

Što se samog izgleda tiče, igra je tako grafički obrađena da mi se na momente činilo da gledam neki techno-crtani. Zvučni efekti su odlični, muzika prati odvijanje radnje na ekranu i menja se u skladu sa situacijom. Igrivost je tu i tamo blago narušena lošim kadriranjem i udarcima mača o zidove, ali zato atmosfera apsolutno savršena.

U igri se izdešavalo dalje, ali nećete samo ako imate ovu simpatičnu



igru, ljubitelji hack-n-slash-a će, kao i ja, biti razduševljeni, a za ove druge ne znamo, ne znam, ne zanima me. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	5.0

92%



NOVI SAD
BULEVAR OSLOBOĐENJA 2

SVE NA JEDNOM
MESTU ZA VAŠ
Playstation

PREKO 1000 NASLOVA OPREMA, SERVIS
NA VERBATIM DISKOVIMA POSEBNI USLOVI
UGRADNJA ČIPA ZA KLUBOVE

CD=4, NA 3 ČETVRTI BESPLATAN

Sega©Dreamcast

128 BITNA REVOLUCIJA JE POČELA
STIGLA JE MAŠINA IZ SNOVA
SURFUJTE INTERNETOM,
SLUŠAJTE MP3 MUZIKU, 500
GLEDAJTE VIDEO CD FILMOVE,
IGRAJTE PLAYSTATION IGRE !!!
IMAMO PREKO 130 NASLOVA ZA SEGA

PREKO 250 MP3 DISKOVA
PREKO 300 PC KOMPILACIJA
NOVE IGRE I PROGRAMI ZA PC
PC KONFIGURACIJE JEFTINO

021 44 37 88 064 114 38 83

KATALOG zek@eunet.yu





Gradimir Joksimović

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Kao ni jedna konzola do sada, Dreamcast se može pohvaliti pravom najezdom igara vrhunskog kvaliteta, koje oduševljavaju kako tehničkim kvalitetom, tako i iznenađujućom idejom svežinom. Gotovo da ne prođe mesec u kome se ne pojavi neka igra, koja pomeće standarde u svojoj kategoriji, malo remek-delo programerske veštine. Ovog puta, kompanija Crave Entertainment nam je podarila novog šampiona u žanru borilačkih igara.

Ultimate Fighting Championship je, nema sumnje, trenutno najrealističnija borilačka simulacija na tržištu elektronskih igara, a i grafički je daleko ispred konkurencije. Detaljnost tekstuira je zapanjujuća i ni malo ne zaostaje za Tekken Tag Tournamentom i Soul Calibur-om. Karakteristična mišika boraca i detalji poput dlaka na grudima, modrica i tetovaža, pravi su šlag na torti u kojoj ćete uživati do poslednjeg zalogaja. Pre početka meča takmičari se zagrevaju, poziraju pred frenetičnom publikom, a kako borba odmiče, usled zamora dišu sve teže i kreću se sporije. Likovi su fantastično dizajnirani, pokreti su urađeni tehnologijom "motion captured" i uz raskošne pirotehnike efekte i neverovatno realističnu publiku, stvaraju pravu filmsku atmosferu.

Kao što nema kuće bez solidnog temelja, tako ni našminkana igra bez dobrog enginea ne vredi mnogo. Naravno, ni po tom pitanju ova igra ne zaostaje. Fizički model ovde podrazumeva realistično simulirane tehnike, padanje i prolivanje krvi, efekte različitih udaraca, tehnike vezanih udaraca (combo), ali i ulogu sudijske (neustrašivi "Big" John McCarthy). Ima i zanosnih igrarića u kupacim kostimima, koje posrnutim borcima pružaju dodatnu motivaciju. Način igranja najviše podseća na Tekken, pa će se ljubitelji starog hita sa PlayStationa lako navići na komande i sistem bodovanja. Nešto više pažnje ovde je posvećeno tehnikama hvatanja i držanja protivnika, zbog čega je vođenje borbe nešto složenije nego u drugim igrama (teško "pale" udarci sa distancе i kontra udari). Zahvaljujući intuitivnim kon-

trolama i relativno jednostavnim kombinacijama, za samo nekoliko minuta ući ćete "u šemu", dok ćete izvođenje najsloženijih tehnika uvežbavati mesecima. Da ćete uz UFC provesti mnogo vremena, garantuju atraktivnost mečeva, preko 3000 različitih pokreta i lista kombinovanih tehnika, koja broji oko 1200 varijacija. Možete izvesti bukvalno svaki pokret koji zamislite: udarce rukom, nogom, držanja, poluge, akrobatske manevre... Protivnici se međusobno razlikuju po izgledu, težini, tehnici borbe i slabim tačkama na osnovu kojih treba graditi tehniku. Jednostavno, ne postoje dva slična borca. Osim pojedinačnih mečeva svoju veštinu možete demonstrirati u okviru treninških opcija, revijalnih mečeva, ili kompletne karijere u kojoj kreirate sopstvenog borca, dodeljujući mu raznovrsne atribute (stil borbe, način



oglašavanja itd.). Svog novopečenog borca možete podvrgnuti rigoroznim test-mečevima u kojima će dobiti dodatne poene i poboljšati fizičke karakteristike (naravno, ukoliko dovoljno dugo ostanе na nogama). U Career režimu jedino smeta nedostatak opcija za vizuelno uobličavanje lika. Težina i visina borca, vezane su za izgled tela koje odaberete (ne mogu se podešavati telesni atributi), tako da će ga jedino boja kostima razlikovati od drugih takmičara sa istim telom.

Teško je probati reći hvalе, kojima bi se najbliži opisao Ultimate Fighting Championship. Strukturno kompleksan, a za "upotrebu" jednostavan program, sa savršenom mehanikom i blještavom spajljivošću, zasluđuє svaku preporuku. ■

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	5.0

91%

Ultimate Fighting Championship
Izdavač: Crave
Sistem: NTSC
Žanr: Tacka / UFC

Dreamcast

ZDE GAME SHOP

- Sony Playstation konzola
- + čip + konverti čip
- Dual shock joystick
- Standard joystick
- Memory cards
(15, 120, 360, 480 blc.)
- Multi tap (za 4 igrača)
- Scart i link kablovi
- Volani
- Pištolji sa pedalom
- Vibrirajuća sedišta
- PSX kućišta u boji
- Power Arm joystick
- Double arcade stick
- Vibrirajuće narukvice
- Bežični kontroleri ...

SPECIJALNA PONUDA I

PS2



Sony PlayStation 2
+ dual shock 2
+ memory card 8MB
+ čip za čitanje kopija

Cena: 1399,99



ZDElektronik

Prodaja i servis:
PC računara
Satelitske opreme



Kompletan servis konzola i opreme!
GARANCIJA 6 MESECI !!!



Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552

E-mail: zde@net.yu



NASCAR HEAT

Hasbro Interactive izbacio je novo izdanje na tržište i sprema se za trku protiv Sierre i Electronic Arts-a. NASCAR Heat započinje trku kao poslednji u nizu i nešto sporije od konkurencije, zato što poseduje samo 28 oficijelnih vozača iz originalne NASCAR trke. To znači, da pored 43 vozila na stazi, postoji i određeni broj fiktivnih vozača. Sve staze iz Winston kupa su u igri, a nedostaju staze Indianapolis i Pokono. Igra sadrži 28 vozača i 19 staza Winston kupa. U igri možete proći sve trke iz sezone NASCAR 2000. Hasbro se sprema da izbací još jednu igru pod ovim naslovom, NASCAR Racers, koja će biti u stilu arakadne vožnje i baziraće se na istolmenoj animiranoj seriji. Postoje četiri moda u igri: pojedinačna trka (Single Race), šampionat (Championship), Beat the Heat i pro. Kad startujete igru, prvo na šta ćete naići su posvete vozačima, koji su ostavili svoje živote na okrugloj New Hampshire International stazi sredinom ove godine: mladić Adam koga je ta sudbina zadesila maja ove godine i Kenny Irwin, kome se to

mu omogućite pobeđu; zatim tu su situacije završnice nekih trka, gde morate napraviti preokret i "uleteti" među nagradene. Posle uspešno odrađenog izazova dobijate zlatnu, srebrnu ili bronzanu medalju, kao i mogućnost da nastavite dalje ka tituli šampiona. Veoma interesantan mod, ali ukoliko se zaglavite na nekom težem izazovu, upoznajte i frustrirajuću stranu Beata the Heat-a.

Race the Pro je u stvari klasična trka sa duhom, pri čemu je "duh" u stvari neki od prvoklasnih vozača. Ponudeno

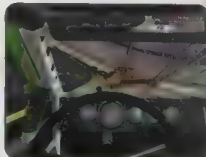
su tri staze i dva moda vožnje (Expert i Normal). Al protivnika se prilagođava vašoj vožnji. Ako vas interesuje kako biste se pokazali u 1-1-1 trci sa nekom od faca ovog moto spota, možete probati. Programeri su se odlučili za varijantu da ne ubacuju performanse pravih vozača, već njihove performanse u igranju video igara! Ulovili su desetoricu vozača, stavili su ih pred kompjutere, "matretirali" ih da voze NA-

SCAR Heat i zatim usmili njihove najbolje rezultate Verovili ili ne, "likovi" su se zaista dobro snašli u igrici. Pred svaku trku očekuje vas najava Allan Bestwicka, koji je za slične stvari zadužen i na NBC-u.

Što se fizičkog modela tiče, Monster Games su primenili šest nivoa slobode u fizičkom modelu. Dotični mode (po kome se kola mogu pomerati u svim pravcima), već je viđen u Viper Racingu, a slična stvar postoji i Sierrinom/Papyrusovom Grand Prix Legends. Sva vozila se veoma lepo ponašaju na asfaltu, što sa jedne strane ne čudi, jer je lično Bobby Labonte bio uz dizajnere igre i savetovao ih. Automobili zaista lepo "ležu", kako pri niskim, tako i pri "ubilačkim" brzinama. Ukoliko igrate u Expert modu, znajte da vam kompjuter neće praviti nikakve ustupke za greške koje činite, dok u normalnom modu zna da pogleda kroz prste - nekad i previše, jer će kola moći da prežive direktan čeoní sudar pri brzini od 200 Km/h, sa automobilom koji ide istom tolikom brzinom. Zato su u pravu svi koji su najavlivali ovu simulaciju kao igru, koja će podjednako dobro leći



desilo 2 meseca kasnije. Zaista tužno, ali valjda zato odmah posle toga ide interesantan intro isprepletan scena-ma u kojima nekoliko Winston Cup vozača izvodi razne faze. Sledi upadanje u glavni meni. Vrlo jednostavno i funkcionalno dizajniran, ovaj meni nudi standardne Quick Race, Championship i Multiplayer opcije, kao i još dve: Beat the Heat i Race the Pro. Krenimo baš od njih. Beat the Heat je interesantna kombinacija 36 izazova, raspoređenih u 6 poglavlja. Na samom početku glumite totalnog početnika, koji mora da popravi svoje bodovno stanje i u najboljem slučaju dođe do zvanja šampiona. Nemojte misliti da je ovo lak izazov. Imao sam mnogo problema i dobar deo izazova mi je pao teže nego osvajanje prvog mesta u pojedinim trkama. Tu su izazovi poput: četiri vozača su na stazi, kreću se poslednjeg mesta i zadatak vam je da završite minimum kao treći; zatim imate čast da vozite kao Bobby Labonteov suvozač protiv trojice ostalih vozača. Bobby ima nešto lošiji plasman nekoliko krugova pred kraj, a vaš zadatak je da se dobro potrudite, smetate ostalim vozačima i nekako



P300MHz, 64Mb, 300 Mb, 640x480 SVGA Hi-Color 3D & MIP-100 MHz, 128 Mb, 500 Mb, 1024x768 SVGA Hi-Color 3D 16 Mb

Minimalna konfiguracija
Optimalna konfiguracija

Ime: Nascar Heat
Izdavač: Hasbro Interactive
Sistem: Windows
Žanr: Trka

PC
CD-ROM



kako nezagriženim igračima, tako i fanovima vožnje. Ikoliko se malo bolje razumete u tehničke specifikacije motora, možete se i sami oprobati u menjanju istih. Automobili posle toga zaista postaju zanimljivi za vožnju, ako se zanose, proklizavaju. Sa takvim vozilom nema ni nepoželjne šanse da se približite prvoj poziciji, ali zabava je ista na visokom nivou.

Au protivnika je dosta visok i razlikuje se od vozača do vozača. Ne znam samo zašto su napravili da se njihovi automobili tako teško slupaju, pa mi pored ovih boljih ne vredi ni "plan B" (udari i beži).

Grafički dizajn je vrlo kvalitetan i podržane su sledeće rezolucije: od 640x480 do 1280x1024; s tim što je zvučanje u većem broju piksela rezervisano samo za kar-

tice sa više od 16MB memorije. Automobili lepo izgledaju, refleksije su kvalitetno urađene, a i igra nije zah-tevna, s obzirom da se po trci nalazi minimalno 16 automobila na stazi. Automobili pri zeščim manevrima ostavljaju za sobom tragove guma i gusti dim, a ako se malo bolje zagledate pod karoseriju svakog od njih, vi-dećete kako varnice pršte na sve strane. S obzirom da je pri vožnji celokupna pažnja maksimalno uperena ka pi-sti, okolina je pošteđena preteranog broja objekata. Imam utisak da su programeri namerno posvetili više pažnje događanjima na stazi, i da su svesno smanjivali nepotreban višak objekata, sa udaljavanjem od centra zbivanja (ograda pored staze i okolno osvetljenje pri noćnoj vožnji, odrađeni su na zavidnom nivou). Obrati-te pažnju na vrlo lepo modelirane i animirane meha-ničare, koji vas čekaju u pit-stopu.

Čak i pored par problema, NASCAR Heat ima izuzetno dobar model za vožnju i zabavna je igra. ■

Zahvaljujemo se CD klubu *Extreme Plato* (Tel. 011/185 671) na ustupljenim diskovima.

Giladimir Joksimović kaže:

Serije NASCAR simulacija odlikuje odličan fizički model, sjajna grafika i fleksibilan engine. Ni NASCAR Heat ne predstavlja izuzetak od tog pravila. Najviše pohvala zaslućuje novi 3D engine koji može da predstavi pokrete tela vozača i blokiranje guma (nesreće koje se u ovim takmičenjima relativno često dešavaju). Hardverska zahtevnost je nešto veća, pa se za 3D kartice sa 16 MB ne preporučuju rezolucije iznad 800x600 taćaka. Kritiku zaslućuje samo nerealističan zvuk.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	4.5	4.5	4.5

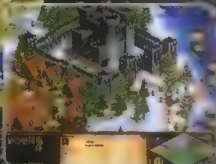
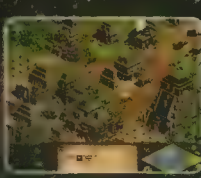


AGE II EMPIRES The CONQUERORS EXPANSION

Expansion Pack-ovi, su po sebi prilično zanimljivi, ali iako su to samo dodatni paketi, koji ne donose nikakvu novu igru, već samo dodatne jedinice ili neprijatelja, dodatnih nivoa ili modova. U ovom slučaju, pak-ovi donose dodatne jedinice ili neprijatelja, dodatnih nivoa ili modova. U ovom slučaju, pak-ovi donose dodatne jedinice ili neprijatelja, dodatnih nivoa ili modova.

The Conquerors uvodi nekoliko novih nacija (šest nacija, četiri kampanje), nove tehnologije, nove mape (sneg, džungla) i poboljšava editor mape. Exp. pack menja nekoliko parametara igre, tj. olakšava upravljanje i vođenje ekonomije. Najveći problem su bili seljaci, koji bi pauzirali posle završenog posla. Sada će oni automatski nastaviti da rade, prateći logiku zadatog posla, tj. ako naprave granary (hrana), automatski će posle završetka iste da nastave da sakupljaju hranu (ili drvo, kamen...). Najzanimljivija promena je odnos na farme. U AOE 2, ukoliko se firma istroši, vi ste ručno morali da naredite seljacima da je ponovo izgrade. To je otežavalo druge akcije, tj. ukoliko morate da napadnete neprijatelja, ne možete se potpuno posvetiti bitci, već se morate šetati između grada i razlika.

Mije, Asteci, Huni, Spanci i Koreanci su nove nacije u AOE 2. Mije, Asteci, Huni, Spanci i Koreanci su nove nacije u AOE 2. Mije, Asteci, Huni, Spanci i Koreanci su nove nacije u AOE 2. Mije, Asteci, Huni, Spanci i Koreanci su nove nacije u AOE 2. Mije, Asteci, Huni, Spanci i Koreanci su nove nacije u AOE 2.



tačka inteligencija komputera, koji će na nižim nivoima biti topovsko meću, dok će vas na višim nivoima plaćati, što vam bude malo, što vam bude malo, što vam bude malo.

Editor mape vam omogućava da napravite mapu po želji, što će razlikovati pojam dobrih i loših mapa. Grafički, igra nije napredovala, ali su male stvari kozmetičke razlike, na novim mapama (Asteri sa svojim maskama). Kako su računari postali brži, igra ne bi trebalo da opterećuje sistem u 3D rezolucijama (realno, igra je namenjena 1024 x 768). Grafika je još uvek uvek pokazuje da 2D RTS nisu izumrle. Zvučni efekti su i prethodnika, što znači odlični.

Radiklovke o uzimanju para se mogu naći u AOE 2. Iako The Conquerors nisu zvanično izdani, oni nose nekoliko značajnih promena, koje definitivno opravdavaju vaše uložene pare. O, da, da biste i Expansion Pack, morate imati AOE 2 instaliranu na hardu.

Instalujemo se CD-ROM-om, a ne na disketu. Instalacija je vrlo jednostavna, a ne na disketu. Instalacija je vrlo jednostavna, a ne na disketu.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	8.5
4.5	4.0	4.5	4.5	

PI 66, 32 MB RAM, 100 MB HDD, instaliran AOE 2
PI 300, 64 MB RAM, 3D kartica 16 MB
Internet, LAN, modem (8 igara za maksimalni multiplayer)

Age of Empire II - The Conquerors
Izdavač: Microsoft
Sistem: Windows
Zanim: Real time strategija

PC
CD-ROM



Kojot



Olimpijske igre se održavaju svake četiri godine, i predstavljaju vrhunsko takmičenje. Olimpijska zlatna medalja ima najjači sjaj u donosu na ostale. To je i prilika da se zarade lepe pare na propratnim sitnicima. Kompijuterske igre nisu izuzetak, pa je Eidos izdao ovu "sportsku simulaciju", da bi se izvadilo iz finansijske bule. Za ovu igru mogu da se primene dve narodne izreke, "što je brzo, to je kuso" i "spolja gladac, a unutra jadac". Ali krenimo redom, sekira će ka-
taje da padne.

Sydney 2000 vam nudi 12 disciplina za razmetanje. Mešavina atletike, biciklizma i par atraktivnijih sportova (nema maratona) pretencija da predstavljaju Olimpijske igre. Pored arkadnog moda, treninga i Olimpijskog moda, postoji nekoliko skrivenih modova

koje otključavate visokim rezultatima, tj. prvim mestima. Za domaće poklonike Olimpijade, naše zemlje nema, ali je zato tu Tajvan, Kina ('ajde Kina, ali Tajvan), sve veće evropske zemlje, domaćini Australija i svemoguća Sjedinjene Države. Ukoliko poželite da se takmičite birate ime (ali slova max), kvalitet vašeg atleta i zemlju porekla. Pošto toga se takmičite u 12 disciplina. Iako do sada sve izgleda lepo, sada nastaju prvi problemi? Kompletna akcija se svodi na pritisnjanje dva tastera i udaranje trećeg u pravom trenutku. Takav koncept je imao matori Deca-

nion (ZX Spectrum, aaaa stari dubri dani), na čast pre jednog 5 godina. Od tada se ne neke stvari malo izmene, ali Eidos izmeda forsira stare dobre recepte. Dugost ovog



koncepta se ne ogleda u činjenici da posle dve virtualne olimpijade treba da kupite novu tastaturu, već u tome da je zamoran i dosadan. Dodatna neugodnost je da programeri Eidosu nikada nisu čuli za miša ili ih je mrzelo da instaliraju podršku za njega. Jedinna srećna okolnost je da se tasteri mogu redefinisati, pa ćete postepeno uništavati tastaturu. Sa druge strane, grafika je do sada najbolja u sportskim simulacijama. Likovi su lepo animirani (ne mnogo detaljno, ali opet dovoljno) i pravo ih je uživanje gledati kako trče, skaču ili bacaju. Odličnu grafiku kvare loša pozicija kamere, naročito u trkačkim disciplinama, kada imate utisak da gledate trku sa vrha stadiona. U ostalim disciplinama, kamera je mnogo prisnija, a šamim tim i bolja. Da jedna lasta ne čini proleće pokazuje zvuk. Malo semplova, dosadni komentatori (k'o papagaji ponavljaju jedno te isto), i odsustvo urlanja publike su osnovne osobine zvučnih efekata.

Uz izvinjenje mojim kolegama, ovaj očajan sport sa konzola ne zaslužuje da nosi častan naziv Olimpijskih igara. Loš koncept, zvuk, malo država (nisu nikada pogledali geografski atlas, nepostojeća podrška za miša su samo neke od zamerki. Ukoliko ste ljubitelj sportova, potražite neku drugu igru, ili izvucite ZX, imaćete isti, možda čak i bolji osećaj. Ukoliko se ipak odlučite da kupite Sydney 2000, bili ste upozoreni. ■

Uzvinjenje mojim kolegama, ovaj očajan sport sa konzola ne zaslužuje da nosi častan naziv Olimpijskih igara. Loš koncept, zvuk, malo država (nisu nikada pogledali geografski atlas, nepostojeća podrška za miša su samo neke od zamerki. Ukoliko ste ljubitelj sportova, potražite neku drugu igru, ili izvucite ZX, imaćete isti, možda čak i bolji osećaj. Ukoliko se ipak odlučite da kupite Sydney 2000, bili ste upozoreni. ■

Zahvaljujemo se CD klubu NT
(Tel. 011/322 40 40)
na ustupljenim diskovima.



Gladimir Joksimović kaže:

Izuzetno "slatka" igra koja neće oduševiti ljubitelje "ozbiljnih" simulacija atletike. Zabavnost ove igre potiče od obilja disciplina, autentičnog crteža (u stilu crtanog filma) i lepe animacije. Za divno čudo, i kontrole su relativno dobro izvedene, za razliku od igre Sergei Bubka's Millenium Games, gde upravljanje izaziva potpunu konfuziju. Treba pohvaliti i dobru podršku za slabije računare - igra radi u rezolucijama od 320x200 u 16 bita, do 1280x1024 u 32 bita (za srećne vlasnike GeForce kartica).

Pili 246, 32 MB RAM
Pili 300, 64 MB RAM, 3D kartica 16 MB

Glavna konfiguracija
Osnovna konfiguracija

Sydney 2000

Eidos

Izdavač:

Sistem:

Zbir:

Sportska simulacija

PC
CD-ROM

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	4.0	2.0	1.5

30%

bo'nus



Kojot

GRAND

Pili 266, 32 MB RAM
Pili 300, 128 MB RAM, 3D kartica 32 MB
Internet, LAN, modem, serial (8 igrača maksimalno)

Minimalne konfiguracije
Optimalna konfiguracija
Multiplayer

Grand Prix 3
Microprose
System
Windows
Zanimljivo

PC
CD-ROM

Grand Prix 3 je nova generacija simulacije moto sporta, na PC računalima. Čovek koji je prvu simulaciju Formule 1 izdao još davne 92/93 (GP 1) za Amiga i Atari računare, a za njom je usledila poboljšana i dopunjena verzija za PC (GP 2), koja je dugo vremena služila kao benchmark nekim najslavnijim hardvera (mnogo zahtevna, čini se danas). Originalni nastavak su do detalja ponovili razliku kretanja, model upravljanja i uvažili su u obzir i najmanje prepravke koje ste izveli na svom računaru. Svedočanstvo o njihovoj poslušnosti, je i anegdota, kako je Vilnev izjavio: "Spa na WC, jer se na toj stazi ne mogu voziti test vožnje (kao staze je autoput), tako zahtevne, bile su bliske novijama sa izumom olakšavajućih opcija (tzv. morrisa, frendy), koje su im omogućavale da iskuše vožnje Formule 1, a da im ostanu vredne i za normalne životne potrebe (posao, devojka, škola). Zagrženi fanovi su naravno sa prezrenjem gledali na ovakve koji koriste pomoć pri kočenju, menjanju brzine ili neuništivost, ali ostaje činjenica da su ta pomoć olakšavala novijama uhođavanje sa rigidnim i realnim modelom upravljanja. Od zadnje inkarnacije je prošlo skoro 4 godine, a pred nama je novi Grand Prix 3.

GP 3 nije revolucionarno nova simulacija vožnje. Pre bi se moglo reći da je to GP 2, samo u novom ruhu. To nije ni najšarenija vožnja ikada napravljena, ali je najrealnija i ima taj poseban osećaj, kada osećate da vozite bolid 300 Km/h. Geoff i ekipa su se potrudili do maksimuma, da poboljšaju dobru stvar i eliminišu prigovore na prethodne delove. Prilikom instalacije, po ekranu će se vrteti slike, koje objašnjavaju kako se prolazi kroz krivine, kako se radi na čast režiseru, kombinacija muzike i video sekvenci će vam dodatno podići nivo adrenalina. Na kraju, isti će naplo pasti kada se suočite sa frustrirajućim momentima, ali je samoponi i nivoi oporavka



vašom autu i njegovoj blizini fanova. GP 3 je novi od koji je napravljen uz totalno postovanje fanova, te ćete naći sve vozače i timove iz 1993. godine, vratite nam parene. Razlog za to je taj da su pare (sa ovu godinu treba izdvojiti mnogo novca) datum izlaska same igre (kasni samo godinu dana implementaciju vozačkih stilova (upravo tako, vozači mogu imati iste osobine, ali one na drugi način, tako da ste baš zabudni, ako mislite da su vozači iz 1993. godine i timovi i nacrtali su sećati najavljeni dodatak, koji će doneti sitne ispravke i ova godišnje vozače.



Čeo GP vikend je u celini preslikan, te ukoliko izaberete šampiona vozićete u petak trening, u subotu kvalifikacije, a u nedelju zaprežavanje i trku. Za svaki deo možete odrediti koliko će biti trajati, tj. da li ćete voziti celu trku ili samo deo, te se odlučiti za razumniju vožnju od 30 ili 30 %.

Takoda možete uključiti kvarove, kao i lizbanje guma. Poseban problem predstavljaju ti, kila. Ukoliko se uobrazite da ste vozi vozača, koji je odvozio istu stazu po maksimum 1000 km, možete uključiti "Dancing in the Rain". Podizanje staze dobija na važnosti. Geoff & Co. su se potrudili da obezbedili preko 30 parametara na većim kolima, koje možete modifikovati. Nadobudni mehanizam, koji podešavaju menjač, kočnice, ogibljene, i druge stvari, opcije roll bar, slow bump, rebound, i druge stvari (kao auto), obezbedene su vam, tako da možete konfiguracije koje će vam odgovarati. Kada ste podesili kola, kvalifikovali se, pozvali vas, da vidite kako se vozi, videćete najbolji deo vožnje. Za razliku od prošlih delova, kada je bilo samo na jednom nivou bilo jednostavno voziti, ovaj deo vam omogućava kašnjanje svaku grešku. Ukoliko vam se izlasku iz krivine odmah nakon vožnje, možete





Kojot

ENEMY ENGAGED

PII 366, 64 MB RAM
PII 300, 128 MB RAM, 3D kartica 32 MB
Internet, Lun, modem, serial

Minimalna konfiguracija
Optimalna konfiguracija
Multiplay

line
Enemy Engaged
Razorworks
Sistem:
Windows
Zemlja
Simulacija letenja

PC
CD-ROM

Leteti nisko iznad krošnji, 250 na sat, oružje spremno, srce ludački udara, jer je pilot signalizirao da ćete za manje od minuta stići na poprište bitke. Najzad prelazite zadnje brdo, a pred vama se otvara dolina, gde se preostali tenkovi provlače između olupina, pucaju jedni na druge, a sve to nadleću drugi helikopteri. Dok grčevito stiskate palicu, top počinje svoju pesmu, sejući smrt po protivniku. Ukoliko vas ovakvi opisi uzbuđuju (nastrano), Comanche vs Hokum je igra za vas.

Ljubitelji avio simulacija su čudna grupa ljudi. Kako ne mogu da lete u pravom životu, to upražnjavaju na kompjuterima. Možda baš zbog toga što većina nikada nije osetila pravi let, insistiraju da njihove igre, tj. simulacije imaju najrealniji mogući model letenja, da poštuju zakone fizike, da imaju realne karakteristike naoružanja, jednom rečju da budu iste kao u stvarnosti. Kada takva sorta, pokloni nekom svoje poverenje, možemo biti sigurni da ta simulacija zaslužuje najvišu ocenu.

Razorworks je prošle godine izdao Apache Havoc, simulaciju trenutno dva najbolja vojna helikoptera (Ah 64 Apachi i Mil 28 Havoc). Comanche vs Hokum je nastavak prošlogodišnjeg hita. Dodatni bonus se nalazi na CD-u u vidu pačeta (patch), jer kada se isti primeni na Apache vs Havoc, omogućava da sa starijim

helikopterima letite nove misije. Kompatibilnost između ove dve igre je potpuna, pa je za svaku pohvalu napor programera. Sama simulacija zaslužuje visoku ocenu po pitanju realnosti i letačkom modelu. Modeliran je uticaj zemlje na performanse letenja, blade stall efekat... Moguće je podesiti (uključiti i isključiti) nekoliko parametara, što će vam u početku olakšati letenje. Čak postoji varanje, koje vam omogućava da se opskrbite oružjem ili momentano popravite sva oštećenja. Igrač može zauzimati poziciju pilota ili nšandžije (tj. skakati sa jedne dužnosti na drugu). Za razliku od prethodnog dela kada je AI vaših kopilota i wingmena bio očajan, sada je na to obraćena pažnja, te će vas mnogo ređe napucavati u leđa ili udarati pri uzletanju. Igraču su na raspolaganju tri poludinamičke kampanje, koje se odigravaju u bliskoj budućnosti (Tajvan i dve na Srednjem Istoku), a mogu se igrati bilo iz ruske, bilo iz američke perspektive.

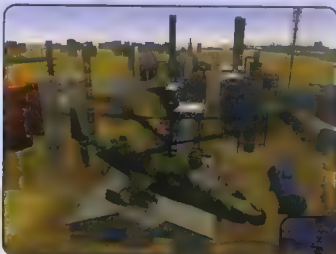


Bolje je vrlo živo i promene se dešavaju svakog trenutka, pa se ne isplati dangubiti po aerodromu. Zadači se svode na standardne čiste, gde je "proklete Jenkije" po-

trebno naučiti pameti.

Razorworks je dodatno unapredio grafički engine Apache vs Havoc, ali ne dovoljno, pa se ne vidi zaostatak od godinu dana. Mada je grafika impresivna ipak se ne može takmičiti sa Gunsh koji je još uvek apsolutni šampion po lepoti i detaljnosti prikaza. Za detaljnije upoznavanje sa okolinom, pored standardnog pogleda iz kabine, postoji još nekoliko tuelnih kamera, koje su tu da vam olakšaju upravljanje.

Zvučni efekti su trenutačno bez premca u oblasti avio simulacija. Komunikacija između vas, tornja i drugih "kolega", eksplozije, gruvanje topova, sve je toliko realno, pa vam ponekad čini da ste stvarno u ratu (ne daj bože). Na žalost, Comanche vs Hokum ima par nedostataka, starih grešaka, koje smanjuju ukupnu ocenu.



Nigde ne postoji interaktivni vodič ili trening misije za početnike. Programeri su umesto toga implementirali "free flight", što ipak nije dovoljno početnicima, ali možete koristiti pacova da aktivirate displeje i prekidate u kokpitu, opcija koja je standardno prisutna u svim našnjim simulacijama.

Comanche vs Hokum je odlična simulacija, koja će oduševiti zagrizenije ljubitelje simulacija. Nedostatak uputstva i trening misija, može obeshabrati početnike, ali uložite malo truda u savladavanje osnovnih komandi, i sve vaše muke će nestati kada razvalite prvi američki tenk.

Zahvaljujemo se CD klubu NT (Tel. 011/322 40 40) na ustupljenim diskovima.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	3.5	4.5



NT DVD & PC SOFT KLUB

Makedonska 24, 322 40 40

MEŠTO KOJE

BITREBALI

OBAVEZNO DA
POSETITE

ZAŠTO

NAJNOVIJE IGRE I

PROGRAMI

ENCIKLOPEDIJE I

MULTIMEDIJA

NAJVEĆI IZBOR

DVD FILMOVA

NAJBOLJI HARDVER

NEW

NAGODNA MUSIC
MARIAH - BEST SINGLES 1990
TOM JONES - THE BEST OF 1990
JANIS JAGGER - SUPERNATURAL
WILF MATH - BEST OF WILLIE

PSX

THE RIBON
3D PRO EVOLUTION
WRESTLING 2000
WRESTLING
WRESTLING
WRESTLING 2
WRESTLING 2
WRESTLING 2
WRESTLING 2
WRESTLING 2



NAGRADNA IGRA

bonus

i



vas nagrađuje
sa



PC diskova

PO VAŠEM IZBORU!!!

Sve što je potrebno je da
popunite kupon i pošaljete na našu adresu:

Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

Nagradno pitanje:

Da li, po vašem mišljenju PC
igre treba da budu zastupljenje
u našem časopisu?

DA ☐

NE ☐

Naznačite željeni odgovor

(ime i prezime)

(adresa)

(telefon)

Spisak dobitnika biće objavljen u sledećem broju



Bunny

INFESTATION

P166 MHz, 32Mb, 150 Mb, 3D 3Mb
PII-300 MHz, 64 MB RAM, 300 Mb

Minimalna konfiguracija:
Optimalna konfiguracija:

Infestation
Izdavač: Ubisoft
Sistem: Windows
Žanr: Akcija

PC
CD-ROM

ni ste se plašili insekata kao mali, zar ne? I sada možete doći do njih i ubijati, koliko želite. I to na neobičnoj, već džinovske karakondžule. Infestation je igra koja vam omogućuje da se nađete u svijetu koji je napuštaju insekti. Ili, ako vam se više sviđa, možete se naći u svijetu koji je napuštaju insekti. Ili, ako vam se više sviđa, možete se naći u svijetu koji je napuštaju insekti.

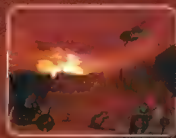
SF. Kao pomoć, heroju je dano super-vozilo za sve terene i za sve neprijatelje. Vozilo se može transformirati u različite oblike (tadnje, min, šest), uključujući

Po izgledu i izvođenju, Infestation je igra koja vam omogućuje da se nađete u svijetu koji je napuštaju insekti. Ili, ako vam se više sviđa, možete se naći u svijetu koji je napuštaju insekti.

obilnije baze i nadgrađujući sopstveni arsenal, to nije sve, jer može uzeti novo oružje i usavršiti postojeće. Vožnja i pucanje iz ACAM-a je zabavna, dok je kontrola jednostavna, bez obzira na način rukovanja. Postoje i strateški elementi igre, koje je potrebno pronalaziti, kako bi uspjeli u jednoj od 30 misija.

Mnoge 3D pucačke igre takve se svlače sa zračnom razdruhu i pucanjem. Recimo, ako se zalutite u obilježenu i gubite turbo, baži će se odobiti i ekstrud za 30 neprijatelja. Infestation ne odbija, već koristi i

tečenja



Zipper Interactive je napravio oružje horde aliena i resurse: kristale, energijske kugle, gubitke naučnika koji im mapom. Kada pr dovoljno dostataka, vozilo



Infestation je igra koja vam omogućuje da se nađete u svijetu koji je napuštaju insekti. Ili, ako vam se više sviđa, možete se naći u svijetu koji je napuštaju insekti.

u sitnim detaljima igre. Recimo, nivoi su povezani senja

Infestation je igra koja vam omogućuje da se nađete u svijetu koji je napuštaju insekti. Ili, ako vam se više sviđa, možete se naći u svijetu koji je napuštaju insekti.

manje resursa za napredovanje vozila, a pošto se resursi tokom vremena obnavljaju, jednostavno se vratite po njih. Tu su i tajni prolazi u okviru planete, tako da rešenja nivoa nisu uvijek pravolinijska i

jednostavna. Često je potrebno rešiti zagonetke kako bi se došlo do tajne baze aliena ili prolaza na sledeći nivo. Preciznost nije vedra strana igre, ali jedno maleno vožnje se vrći oko svoje ose ne može se porediti sa Quakom ili Unreal-om. Mnogo je bolje gledati na Infestation kao na nešto novo, na zabavnu i simpatičnu igru sa iznenađenjima i nadogradnjama vozila.

Infestation nije imao puno uspeha kod pratnih fanfara kada se pojavio na tržištu, ali svakako zaslužuje pažnju svakog ljubitelja akcije i vožnje. Veoma je dobro dizajniran i poseduje određenu dozu izazova i interesantnu vožnju i relativno dobru grafiku. Igra automatski izračunava distancu detaljnost nivoa na osnovu brzine kompjutera i naravno, 3D kartice. Tako da uvek zavisi od kvaliteta mašine na kojoj se igra. Infestation je na visokom nivou: postavite

Zahvaljujemo se CD klubu Extreme Plato
i ostalim distributerima na podršci.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	84%
3.0	4.0	4.0	4.0	

Ovlašćeni distributer časopisa

bonus

za crnogorsko primorje

CD shop GOGIO GAME BOY Kontakt 065/51-566 069/051-014

ROAD WARS

Bunny



U poslednje vreme se pojavilo dosta igara sa tematikom trka/breakneck, uz arkadne elemente. Simpatična igra Breakneck i nešto stariji Demolition Racer dobili su konkurenciju u vidu Road Warsa, koji je još jedna igra koja je bitno ući u kola, provozati par krugova po stazi, a u vreme bacajući Molotovljeve koktele i pucajući na protivnika.

Road Wars ima dosta staza, što nije običaj sa igrama novijeg datuma. Obično programeri koriste proverenu tehniku "staza u ogledalu", gde se ista staza vozi naopako i računa se kao da ima više staza u igri. Road Wars ima i ovu opciju, ali zato ima i dosta staza - ukupno 12.

U modu Liga postoji tri nivoa težine, koja se prelaze redom. Zatim je u težoj ligi (intermediate) prisutno pet staza i u naprednoj ligi (advanced) čak šest staza. Road Wars ima i metod oko deljenja bodova mnogo je bolji sistem od drugih ideja, koje su korišćene u neke igre s velikim brojem staza (npr. poslednji Test Drive).

Road Wars se prvi put startuje iz glavnog menija. Road Wars može uslediti iz glavnog šoka. Glavni meni i staze izgledaju kao igra stara najmanje pet godina, sve je isključivo crno-belo i manjkom boja. Road Wars ima samo neprijatan uvod, ali čim startujete pojedinačnu trku (single race), uvidećete da je grafika sasvim pristojna. Modeliranje vozila je čisto i glatko, dok su čak

uključujući i svetlost farova. Grafički efekti oružja i preloma svetlosti kroz objektiv kamere veoma su ispod standarda. Zaista bez ikakve veze! Uz to treba dodati da su zvučni efekti limitirani na sudare kola i prasak oružja, uz nešto malo semplova zvuka motora. Zvuk okruženja time je veoma limitiran i ubija potencijalno dobru atmosferu.

Nije preterano inventivna ideja oko trkanja do pobede

"na mišice". Jedinu novitet koji nije viđen u sličnim igrama je što se pored staze nalazi stacionarno naoružanje - topovi, mitralješka gnezda, električne barijere i slično. To znači da će pored protivnika da vas napada i sama staza! Ostali elementi su slični prosečnoj trkačkoj igri. Pare po završetku staze dobijaju se na osnovu ukupnog plasmana po završetku trke. Staze su detaljne i postoji više interesantnih elemenata i drugačijeg terena. Stilovi staza su limitirani na tri - klasična staza po pisti, po ulicama i po zemljanoj podlozi.

Postoji i polu-originalan element igre. U Road Wars postoji garaža i stalna realistična oštećenja na kolima. To znači da kola koja su pretrpela znatna oštećenja tokom trke, mogu između dve misije da se obnove u garaži. Takođe je moguće nadgraditi vozilo raznim dodacima. Postoji izbor između deset vozača, od kojih svaki poseduje specifične osobine. Te njihove osobine ogledaju se u jeftinijem dobijanju delova ili opravki kola, besplatnim gumama, boljem vešanju kola i slično (pa čak dobijaju i benzin "preko veze" - po nižoj ceni). Nema puno razlike između vozila na početku igre, već se osvajanjem bonusa kroz trke i kupovinom delova značajno menjaju. Izbor oružja je standardan, kao u drugim igrama. U suštini oružja u igri pomažu vam isključivo da održite kola do kraja trke u jednom komadu, pošto oružje vaših protivnika i nije neka pretnja. Krediti se dobijaju isključivo ako završite stazu, a ne i za odstranjen svojih protivnika. A ako vas skinu sa staze, nema para!

Road Wars nije uopšte specijalna igra. Ona je mešavina nekoliko žanrova i nedostaje joj neki specifični "boost" da bi bila malo bolja. Nije puno vredna pažnje prosečnog igrača, dok je preporučljiva početnicima. ■



Upravo pored staza dobro iscrtni. Neki specijalni grafički efekti su blago rečeno tužni, s obzirom da je svetlost u igri uglavnom nacrtana, a ne 3D renderovana,



Zahvaljujemo se CD klubu NT (Tel. 011/322 40 40) na ustupljenim diskovima.

P200 MHz, 32MB, 300 Mb, 3D 4MB
PIL-400 MHz, 64 MB RAM, 400 Mb

Windows konfiguracija
Windows konfiguracija

Ime: Road Wars
Izdavač: Swing Entertainment
Sistem: Windows
Žanr: Vožnja / Pucanja

PC
CD-ROM

bonus

ARCATERA

THE DARK BROTHERHOOD



Poreklom iz nemačke softverske kuće "Westka Entertainment" stiže do nas malo čudna avantura pod imenom Arcatera: The Dark Brotherhood. Ona bi trebala da u jednu igru obuhvati RPG elemente i avanturistički način istraživanja. Na tom polju igra nudi jednu kašičicu od ukupne atmosfere koju je trebala da pruži. Klase likova mogu se generisati kroz devet kategorija bacanjem virtuelnih kockica: strength, luck, charisma, physical resistance, intelligence...

Adventurer traži normalniji život od radničkog života njegove porodice i devojk svojih snova (zar ne tražimo svi?). Lopov i Magician traže ubice svojih očeva, kako bi se osvetili misterioznom čoveku zelene kože i čudnom vitezu u crnom oklopu. The Monk je preživeo potpunu amneziju i seća se jedino požara u manastiru, nekog monstruma zbog koga se onesvestio i svoga proterivanja iz reda monaha od strane glavnog sveštenika. Pred glavnim junakom nalazi se gomila misterija koje se moraju razrešiti. Zadatak koji je dobio od čudnog starca na početku, vezan je za dva zla koji će nezavisno jedno od drugog pokušati da pokore ostatak sveta, a svoju brutalnu kampanju započinju ni manje ni više nego baš u Senori. Prva sila zla je u vidu tajne sekte, koja se naziva Black Sun. Dru- ga sila koja će junaku predstavljati problem je Rog Gwenuar, opasni, ogromni i priglupi varvarin. Na svu sreću, uhvaćen je i sprema se njegovo pogubljenje. Glavni cilj junaka je da otkrije misteriju vezanu za neprijatelje i okonča njihovo izlivanje.

Midtown je prvi deo Senore i manje je opasan od ostatka grada. U ovom delu žive plemstvo i srednja klasa. U Eastwartsu živi siromašni deo populacije i potpuno je slobodan za ulazak. Kada se izađe iza zidina grada, može se ispitati divljina - močvara, pećine, kanjon i šuma Kandt...

Prvi problemi u igri počinju odmah pri prvim razgovorima sa sporednim likovima po gradu. Iako mu likovi objašnjavaju i potvrđuju da Black Sun i nji-

hovi lideri postoje, karakter odbija to da prihvati i ubeleži u svoj dnevnik. Za igru koja se bavi misterioznim stvarima, većina misterija je otkrivena u uvodnom introu svakog od likova, pa ih samo treba dokazati. Razgovor je vrlo jednostavan proces, ali veoma bitan za nepredavanje kroz igru. Ako vam likovi zadaju određeni quest i uspešno ga završite (u pitanju su standardni "idi i dones" questovi), njihovo raspoloženje naglo raste. Kada NPC potpuno iznerviran zapitkivanjem, prekinuće govor. Isto tako, postoji suprotna opcija kojom se može prekinuti razgovor uvredom ("mrš bre..."), a ponekad završiti i borba. Karakteri mogu izabrati da napadnu samo ispitaju sporedne likove, a čarobnjaci mogu biti čarolije na njih, dok im pov može odžepariti. Pri napadaju NPC-ova unutar grada ili provaljivanjem u kuće, postoji mogućnost da glavnog lika pojure gardisti.



uhapse ga. Experience Points se dobijaju kroz razgovore s likovima i otkrivanjem novih podataka, kao i rešavanjem questova, ređe kroz borbu. Borba podseća na već viđeno u nešto starijoj igri Return to Crondor, ali sa uprošćenijim upravljanjem. Grafika je 2D renderovana, te je svet Arcatera predstavljen sa zavidnim detaljima. Pozadine su statične, ne skroluju s igračevim kretanjem. Svaki ekran podseća na umetnički crtež. Arcatera: The Dark Brotherhood radena je po istoimenoj Pen&Paper igri, koja je razvijana tokom 12 godina od Sasche Hussocka. Deo time koji je radio na igri, takođe su igrali board Arcatera, tako da se vidi da je radena iz ljubavi, pre nego kao profitabilna mainstream igra.

Zahvaljujemo se CD klubu NT (Tel. 011/322 40 40) na ustupljenim diskovima.



Pii-233 MHz, 32 MB RAM, 650MB, 8MB
Pii-400, 128MB RAM, 700MB

Minimalna konfiguracija
Optimalna konfiguracija

Ime: Arcatera
Izdavač: Ubisoft
Sistem: Windows
Žanr: RPG

PC
CD-ROM



TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Kao što smo vam obećali, ovaj put vas čeka kompletno rešenje za METAL GEAR SOLID. Trudimo se da na osnovu vaših pisama odaberemo rešenje za koje je stigao najveći broj glasova. U sledećem broju će biti VAMPIRES COUNTDOWN ili DINO CRISIS, videćemo ko dobije više glasova.

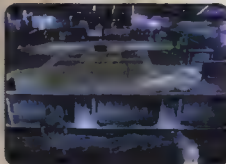
UVOD:

Radnja ove igre se odvija na Aljasci, na ostrvu Shadow Moses, koje je služilo vladi kao skladište nuklearnog naoružanja. Tu je čuvana još jedna tajna - Fox Hounds (grupa obučanih specijalaca, koja je za vladu obavljala sve poslove). Stvoreni su univerzalni vojnici, koji sada vladi okreću leđa i postaju teroristi, koji preuzimaju vlast nad skladištem nuklearnog naoružanja. Takođe, postavljaju svoj ultimatum, jer će doći do nuklearne katastrofe, ako se ne ispunе njihovi za sada nepoznati uslovi.

Na scenu stupaš u ulogu glavnog lika - Solid Snake-a, kao jedini bivši član grupe Fox Hounds, koji nije postao izdajica. Tvoj zadatak je da se uvučeš u njihovo skladište i oslobodiš DARPA Chief-a i predsednika jedne od najvećih fabrika za proizvodnju naoružanja US ARMY. Moraš da uništiš i METAL GEAR, oružje koje predstavlja opasnost po ceo svet.

Igru počinješ na pristaništu Sidi stepenicama u vodu gde ćeš naći hitnu pomoć (RATION). Kod sebe imaš paklu cigareta i dvogled. Radio će ti trebati često, jer će te preko njega pukovnik Campbell informisati o svemu. Kada ti nešto bude nejasno pozovi ga radiom na 140,84 MHz. Propuzi ispod kontejnera i na desnoj strani ćeš naći još jednu pomoć. Posle nekoliko minuta, liftom će stići još jedan stražar. Tvoj cilj je da se neopažen uvučeš u lift, pošto još uvek nemaš ništa od oružja. Lift će te popeti na novu lokaciju, gde se nalazi pista za helikoptere i postrojenja za odlaganje. Usledice fenomenalna animacija, posle koje moraš da pronađeš kamion u kome ti se

Legenda kontrolera



evo rešenja!



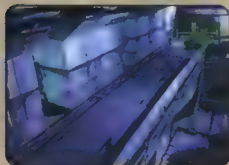
nalazi pištolj. Kod kontejnera ćeš naći Ration, a ručne bombe na pisti. Tvoj sledeći cilj je da se neopažen uvučeš u hangar sa tenkovima. Još uvek nemoj



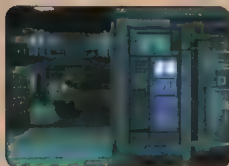
da koristiš pištolj (nemaš prigušivač), da ne bi privukao pažnju stražara. Izbegavaj sigurnosne kamere, kako ne bi otkrio



svoje prisustvo. Do hangara se stiže kroz ventilacioni otvor, koji se nalazi u levom uglu dvorišta ili preko stepenica na desnoj strani, koje te odvođe na isto mesto. Takođe možeš da koristiš radio da bi se usnimavao tokom igre, tako što ćeš njime pozivati Mei Ling (140,96 MHz). Da bi pozvao Master-a (učitelja), moraš pozvati 141,80 MHz. Sada moraš da pužiš kroz ventilacioni sistem, sve dok ne stigneš do jednog otvora gde ćeš sići. Sada si na terasi i tu ćeš naći granate za onesposoblja-



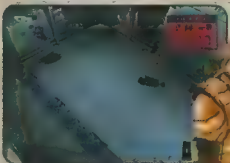
vanje elektronskih uređaja i terminal za noćno osmatranje (nalazi se u jednom magacinu). Sidi dole, iza stepenica pokupi municiju za pištolj i produži do podnožja magacina u kome ćeš videti još jedan ven-



tilacioni otvor. Sada idi do lifta i njime se spusti u podzemni nivo B2, gde se nalaze magacini sa oružjem i municijom. Budi oprezan, otvaraju se rupe u podu. Uzmi municiju za pištolj iz magacina koji je jedini otvoren, pa se vrati u lift-da bi se spustio na B1 nivo. Videćeš merdevine kojima opet ulaziš u ventilacioni otvor, ispod koga se nalaze ćelije. U jednoj se nalazi i DARPA Chief, pa zato sidi kod njega. Tu



uzimaš karticu Level 1 (njom otvaraš sva vrata označena brojem 1). Zatim će uslediti borba sa stražarima u kojoj će ti pomoći MERYL. Vrati se u sobu sa ćelijama



i pokupi municiju, a zatim se liftom vrati na B2 gde se nalaze magacini sa oružjem i municijom. Iz jednog magacina uzmi granate, a iz drugog C4 eksploziv. Još jednom se spusti u hangar i iz jedne sobe izmi prigušivač za pištolj, a na terasi iz druge sobe uzmi



kartonsku kutiju, koju koristiš da bi se sakrio. Ponovo se vrati na B2, jer ti je tamo nastavak igre. Deo zida na kome treba postaviti eksploziv je svetlije boje. Možeš i da se prisišniš uz zid i laktom da lupiš po njemu, čućeš po zvuku gde treba da postaviš C4.

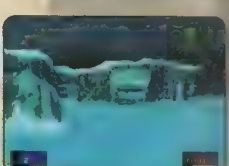
Eksplozija će napraviti otvore u zidu i iz novih prostorija uzmi C4 municiju i granate. U podnožju magacina u donjem le-



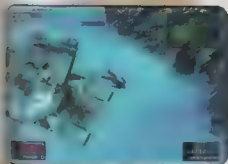
vom uglu pronaći još jedan zid na koji postaviš C4 i dobićeš dalji put. Stigao si u tajni hodnik u kojem treba još dva puta da upotrebiš C4. Prodi prvo kroz desni prolaz, gde se nalaze sobe 4 i 6, a zatim se vrati u gornji prolaz. Odgledaj demokome ćeš video predsednika Baker-a i njegovog znanog. Sada ti sledi nova borba protiv revolveraša Ocelot-a, u kojoj možeš da koristiš sampo pištolj. Ipak predsednik Baker umire, ali ti dobijaš disk, Level 2 karticu (kojom otvaraš sva vrata sa brojem 1 i 2) i proširenja za opremu. U toj prostoriji videćeš još jedan zid sa oznakom (4). Kada

budeš vraćao u magacin svrati u sobu (2). Upotrebi terminal za noćno osmatranje ili cigarete da bi bolje video laserske snopove iz kojih ćeš videti stražar (Famas) i municiju za njega. Liftom se vrati do hangara sa tenkovima, popni se na terasu i idi u sobu (2). Tu ćeš naći pomoć i detektor min. Pozovi radio-stanicom Campbell-a, koji će te izvestiti da je potrebno da stupiš u kontakt sa Meryl, zato što će ti ona otvoriti vrata (5) u hangaru. Ako broj već nisi pročitao na kartici, evo pomoći (140,15 MHz) i veliki problem je rešen! Posle razgovora sa njom sačekaj minut i vrati se se otvoriti U s-

kom holu su postavljeni infracrveni zraci koji prekidom snopa aktiviraju otrovni gas. Zato ponovo upotrebi terminal za noćno osmatranje da ne bi prekinuo snop. Prodi kroz vrata (2) i stigao si u ka-



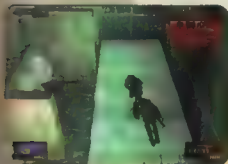
...n, gde će te preko radijala pozvati Deepthroat (njegova frekvencija je 140,48 MHz) i reći da je kanjon miniran, tako da sada možeš da koristiš detektor za mine. Ispitaj se i Natasha, njena frekvencija je 41,48 MHz. Kreni napred i videćeš da je u kanjonu bila zamka. Sada će se pojaviti Vulkan Raven - tenkista! Otpuzi do



...na levoj strani i probaj da se što više približiš tenku. Koristi ručne granate, što što češ ih baciti na kupolu tenka. Još ako uključiš detektor za mine i doćiš do njih onda možeš i sam da ih postaviš (CLAYMORE). Kada ga ubiješ dobićeš novo proširenje opreme i karticu Level 3 (otvara sobe 1, 2, 3). Bilo bi najbolje da se još jednom vratiš do hangara sa tenkovima i popneš u magazinsku B2, da bi se dopunio municijom i otvorio vrata 3. Tu možeš da uzmeš novo oružje: Nikita launcher. Ponovo se vrati na novu lokaciju, u trol nukele... zgrade 1. Popni se stepenicama i pomoć (to možeš često ponavljati). Provuci se ispod i ušao si u hangar gde su



...smestene nuklearne bojeve glave. Moraš stepenicama da stigneš do lifta neopređen, inače će se aktivirati bojevi gas, i videće ti se i Natasha, koja je stručnjak za nuklearno nadruzanje. Da bi eskivirao gazare, koristi kartonsku kutiju i kada seš udi u lift koji će te prebaciti na B1.



...sobe (3) uzmi Nikitu (ako već nisi), a u maskom WC-u pomoć iđi na B2. Po-

zvaće te Deepthroat. On ti kaže da treba da uništiš energetska napajanje na severozapadnom zidu, do koga ne možeš stići zbog elektroficiranog poda i puštenog gasa! Uslediće kratak demo i videćeš generator. Upotrebi Nikitu na sledeći način: Kada ispalis projektil pritisni taster (Δ) i upravljaj raketom pomoću kursora kontrolera, skretanjem levo i desno! Uz malo vežbe uspećeš, a onda se vrati nazad po vazduh. Pokupi gas-masku u trećoj sobi sa desne strane i kreni desnim hodnikom. Prodi kroz dve male sobe i stigao si



u hodnik sa iskasapljenim vojnicima. Njih je pobio Cyborg - Ninja Exoskeletor, koji je tvoj novi protivnik. Koristi terminal za noćno osmatranje i bori se golim rukama, pošto ti ni jedno oružje ne može pomoći. Odgledaj demo, počupi karticu Level 4 i javi se na radio. Tu u laboratoriji upoznaješ glavnog inženjera, Otaccon-a. Obidi preostale dve sobe sa brojem



(4), uzmi noćni vizir-dvogled pa se vrati na B1. Sada nemoj da ubijaš stražare, zato što je jedan od njih i Meryl. Važno ti je da otriš za njom u ženski WC! Ona te tamo čeka.

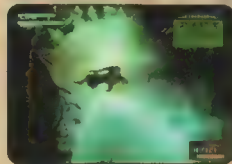
Ako je ubiješ, igra moraš da ponavljaš. Posle introa Meryl će ti dati PAL Card Key i karticu Level 5: Svrati u kontrolnu sobu i uzmi kartonsku kutiju, pomoć i dizaparn (iz sobe 4 i 5). Vrati se u hodnik i zajedno sa Meryl produži drugim delom hodnika, do vrata koja vode u komandorovu kancelariju. Odgledaj demo, udi u kancelariju, odgledaj još jedan demo i javi

se na radio. Videćeš promene u Merylinom ponašanju i saznaćeš da njom upravlja Psycho Mantis. Ona će sada pucati pištoljem u tebe, pa zato



moraš da je nokautiraš! Sada počinješ borbu protiv Psycho Mantis. Pošto ti on čita misli, biće ti teško da ga pobediš, ali jednog trenutka će ti se izgubiti slika sa monitora i ispišaće se velikim slovima HIDEO. Nemoj da pomišliš da je disk neispravan, već uradi sledeće: IZVADI KONTROLER IZ (I) PORTA I UBAEI GA U (II) PORT!!!

Kada mu oduzmeš pola energije, Meryl će ponovo da te napadne, a ti moraš još jednom da je nokautiraš i da nastaviš borbu protiv Mantis-a. Treći put Meryl hoće da izvrši samoubistvo, pa moraš još jednom da je nokautiraš i okončaš borbu sa Psycho Mantis-om. Odgledaj još jedan demo i kreni prema vratima koja su se otvorila. Na monitoru će se ispisati sledeće: PLUG CONTROLLER INTO CONTROLLER PORT I. Tako i uradi: VRATI KONTROLER U (I) PORT! Nastavi dalje kroz tajna vrata, koja te vode u nove prostorije. Usput uzmi municiju i pomoć i nastavi dalje. Moraš da prođeš

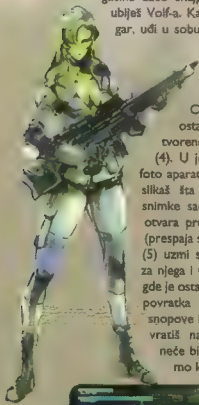


kroz pećinu u kojoj te očekuju krvoločni vukovi. Pošto je mrtno, upotrebi vizir za noćno osmatranje. Nemoj da ubijaš malog vuka, pošto ti on pokazuje put kojim treba da ideš. Kada se sastaneš sa Meryl prodi kroz vrata i izadi u zemljani prolaz. U širem delu prolaza su postavljene mine, pa zato pusti nju da ode prva. Prati njene





tragove! Tada će neko da zapuca na nju i raniće je. Saznaćeš da je to tvoj novi protivnik - snajperista Volf. Pozvaće te Campbell i kazati da moraš da se vratiš u hangar sa tenkovima na B2, da bi iz magacina uzeo snajper kojim ćeš da ubiješ Volf-a. Kada stigneš u hangar, uđi u sobu



(4) na terasi, pa idi u hodnik na B2 gde si postavljao C4 eksploziv. Tu su ostale još dve neotvorene sobe sa brojem

(4). U jednoj ti se nalazi foto aparat, kojim možeš da snimiš šta poželiš i da te snimke sačuvaš, a druga ti otvara prolaz do magacina (prespaja sobe). Iz magacina (5) uzmi snajper i municiju za njega i vrati se na mesto gde je ostala Meryl. Prilikom povratka pazi na laserske snopove i vukove. Kada se vratiš nazad, Meryl više neće biti tu i videćeš samo krv na podu. Snaj-



perom onesposobi novog protivnika. **SNIMI POZICIJU PRE NEGO ŠTO UDEŠ U SOBU (6)!!!** Pre ulaska u sobu, pokupi municiju sa terase, a potom vidi animaciju u kojoj ćeš da upoznaš snajperistu (zgodna mala?). Bićeš zarobljen i odveden

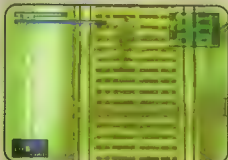


u tamnicu na nivou B1 hangara za tenkove. Videćeš sebe vezanog za neki strujni aparat, kojim upravlja Revolver. **VAŽNO:** Igra ima dva kraja, a na tebi je da odlučiš!

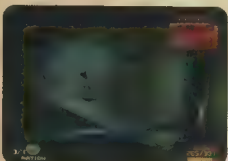
- 1) Ako prilikom mučenja pritisneš taster (SELECT), daće si iznuđeno priznanje. Meryl će da umre, a Otaccon ostaje živ.
- 2) Ako prilikom mučenja brzo pritisneš taster (O), obnovljujeće energiju i igru ćeš završiti sa Meryl. Ako taster (O) ne pri-

tiskaš dovoljno brzo, igra se završava, pa je moraš započeti od poslednjeg usnimanja. Zato bi trebalo da se usništi čim ubiješ snajperistu Volf-a. Naravno da hoćeš da Meryl ostane živa, pa se zato i ti pomuči. Posle prvog mučenja naći ćeš se u zatvoru gde će te pozvati Campbell. Kada završiš razgovor ideš na još jednu probu izdržljivosti, nakon koje te vraćaju u zatvor. Stražaru će iznenada poželiti i moraće do WC-a. U međuvremenu će doći Otaccon i daće ti Level 6, kečap i sendvič. Kada ode sakrij se ispod kreveta i posle izvesnog vremena stražar će se vratiti. Videće da te nema i ući će u ćeliju. Brzo iskoči i savladaj ga, a u sobi za mučenje pokupi svoje stvari. Liftom idi na B2 do tajnog hodnika u kome se nalazi soba (6) i iz njega uzmi granate za onesposobljavanje elektronskih uređaja. Kreni nazad gde si onesposobio Volf-a.

Kada stigneš do Nuklearne zgrade, na B1 i B2 otvori poslednje dve sobe (6) i uzmi



Medicine i pancirni prsluk. Konačno si završio sa svim sobama u hangaru i Nuklearnoj zgradi. Pri povratku obrati pažnju na laserske snopove, sigurnosne kamere, mine u kanjonu i vukove u pećini. Javi se na radio i saznaćeš da kod sebe imaš vremensku bombu koju moraš hitno da izbaciš iz svoje opreme, inače ćeš da pogineš! Prodi kroz sobu (6) i nastavi ka tornju A. Javi se na radio, a iz hodnika pokupi municiju. U sledećem hodniku obavezno uzmi užu (Rope). Cilj ti je da stigneš do



vrha tornja do 27-og sprata. Stalno će te juriti stražari, zato trči bez stajanja. Usput ćeš videti vrata sa brojem (6), ali nemoj da se zaustavljaš, pošto su ona zamrznuta sa spoljne strane. Kad stigneš do vrha, merdevinama se popni na krov komandnog tornja i ogledaj demo. Ovog puta te napada nov protivnik, Liquid koji upravlja helikopterom. Borba ti trenutno nije od velike pomoći i zato iskoristi užu da bi se



spustio na terasu. Izbegavaj vodenu parnicu koja može da te opeče. Kada se spustiš na terasu uzmi pomoć i C4, a zatim razvali zamrznuta vrata (6). Sidi do prizemlja i tu ćeš naći dosta municije i pomoći, pa se vrati nazad. Primitićeš na drugom kraju terase stražare, koji će da zapucaju na tebe. Najlakše ih možeš ubiti Nikotom snajperom. Ponovo te napada Liquid, a ti uđi u novu prostoriju, gde ćeš naći Stinger Missile i projektele za njega. Sada s

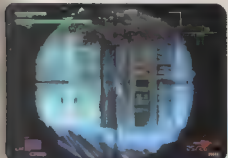


ušao u Komandni toranj B u kojem ti se nalazi lift, ali koji trenutno ne možeš da koristiš. Sidi stepenicama i usput uzmi municiju, pa se opet vrati do lifta. Pošto su kutije nestale, nastavi da se penješ na vrhu tornja. Naći ćeš na senzorske mitraljeze, pa upotrebi granate za onesposobljavanje elektronskih uređaja (chaff, g). Na vrhu pokupi projektele za Stinger i pomoć. Popni se merdevinama i spremi za novu, u malo lakšu borbu u kojoj te helikopterom napada Liquid. Ova borba će biti duga i mukotrpna i moraš biti veoma



precizan kada koristiš Stinger. Ako ti ipak ponestane projektili možeš ih uzeti na obližnjoj platformi. Kada ga uništiš dobićeš proširenje za opremu i pozvaće te Otaccon (143,12MHz) da ti kaže da je lift proradio. Chaff granatama onesposobi senzorske mitraljeze i uđi u lift gde će te pozvati Otaccon i reći da te u liftu očekuju četiri nevidljiva protivnika. Upotrebi terminal za noćno osmatranje i lakše ćeš ih ubiti. Kada ih pobiješ izađi u hodnik, uzmi municiju i pripremi se mitraljeza. Protrči drugim hodnikom koji te vodi do

važnog dvorišta. U desnom uglu je prethodni Kreni napred i pogodiće te metal. Ponovo te očekuje borba sa Volфом. Zatim položaj iz drveća i odatle uzvratni ratom. Ovog puta češ ga se trajno reši-

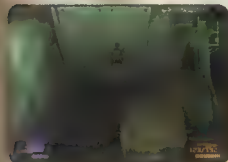


U dvorištu se nalaze po dvojica vrata sa leve i desne strane i troja vrata pravo. Prvo obidi vrata sa leve i desne strane i uzmi sve pomoći, bombe i municije. Posle toga idi pravo i videćeš sobu sa brojem (6) koju još uvek možeš da otvoriš, ali (6) sa desne strane. Tek sada idi levo od sobe (7), do vrata na kojima piše (6). Kreni stepenicama na dole. To je kraj prvog diska. Na monitoru se bitu ispisano: Insert DISC 2.

U sobi ubaci drugi disk i nastavi igru... Stupenicama stižeš na novu lokaciju, u kojoj se sačinjavaju sa pećima za topljenje metala. Ne možeš trenutno da koristiš. Videćeš jednog stražara koga je najbolje da ubiješ snajperom. Videćeš i jedan kranc koji se stalno pomera. Prikači C4 za generator i kada se kranc približi, aktiviraj eksploziv. Kada se kranc polomi uradi to isto jednom, posle čega će biti oštebođen



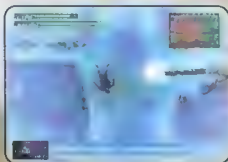
prolaz po samoj livci zida. Ledima se približi zid i pređi na drugu stranu. Eliminiraj stražu, pokupi municiju i pomoć u sobi sa kotlovima. Izbegavaj vrelu paru i propuzi ispod vrata da bi uzeo municiju. Vrat se do lifta i kada ga aktiviraš napadne te stražari. Obidi prostoriju i pređi kroz velika vrata koja te vode do drugog lifta. Kada ga pokreneš napadće te i stražara, tako da moraš da ih ubiješ.



Predi na drugi teretni, lift koji će te posle duge vožnje prebaciti do novih vrata sa brojem (6). Iz kontejnera sa desne strane pokupi pomoć, pa uđi u novu prostoriju (Warehouse) gde te očekuje novi pro-



ektivnik - Raven. Možeš ga ubiti Nikitom, tako što moraš da mu ispaljuješ projektil iz leđa ili da postavljáš C4 eksploziv, pa kad on naiđe ti ga onda aktiviraj. A najlakše češ ga ubiti, ako si sačuvao (Claymore)



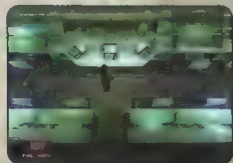
eksploziv. Kada ga ubiješ dobićeš karticu Level 7 i proširenje za opremu. Pomoću dva teretna lifta vrati se u snežno dvorište i iz sobe (7) uzmi municiju i opremu. Obidi i sve ostale sobe i dopuni se maksimalno. Vрати se ponovo u (Warehouse) i uđi kroz vrata (7). Od Mastera češ saznati da je Naomi špijun. Podi hólom i obrati pažnju na rupe u podu. Nastavi napred i videćeš 35 senzorskih mitraljeza. Vreme je da upotrebiš granate (chaff) za oспособljavanje elektronskih uređaja. Stigao si u podzemnu bazu i gde je smešten ME-



TAL GEAR REX! Eskiviraj mitraljez, pokupi municiju, pomoć i granate koji se nalaze u vodi. Popni se na nivo 2 i javi se na radio i nastavi do nivoa 3 gde moraš da



ubiješ stražara snajperom. Javi se na radio, idi do glavne komandne sobe. Videćeš animaciju u kojoj se pojavljuju Liquid i Revolver. Oni će jednog trenutka da te spaze i pripućaće na tebe, ali te neće pogoditi. Tada će da ti ispadne PAL Card Key u vodu sa toksičnim otpadom i ti moraš da odeš po njnu. Iz demoa češ saznati šta koji se način koristi kartica. U stvari ta ista kartica se koristi tri puta i to na sledeći način: U prvom LAP TOP-u pri trenutnoj temperaturi, u drugom pri niskoj temperaturi i u trećem pri visokoj temperaturi. Kada iz vode uzmeš PAL Card Key kreni nazad prema kontrolnoj sobi. PAŽNJA! Pogledaj u svoju opremu i izbaci BOMBU, koju si takođe našao u vodi. Pre nego što dođeš u kontrolnu sobu, Snajperom uništi senzorske mitraljeze i tek onda u levi LAP TOP ubaci PAL Card



Key. Da bi aktivirao sledeći, moraš da odeš do (Warehouse) sobe u kojoj si se borio protiv Ravena. Izvadi karticu iz opreme i čekaј sve dok ona ne promeni boju u PLAVO!!! Tada se ponovo vrati do kontrolne sobe i aktiviraj srednji LAP TOP! Još jednom moraš da se vratiš natrag, ali ovog puta ideš do soba gde se topi čelik. Tu isto moraš da se zadržiš sve dok se PAL Card Key ne pretvori u CRVENU boju!!! Moraš brzo da se vratiš do kontrolne sobe da se kartica ne bi ohladila. Prilikom povratka pozvaće te Naomi i priznaće ti sve. Kazaće ti i ko je i šta je ona i da je imala zadatak da te ubije. Reći će ti još da je Eksoskeletor u stvari njen brat. Poslednji put ubaci PAL Card Key i sada si



METAL GEAR stavio u borbenu položaj. Pozvaće te Master i saznaćeš da je sve bila nameštajka i da je pravi učitelj ubijen tri dana ranije u svom stanu. Znači, sve vreme si kontaktirao sa lažnim učiteljem - Liquidom. Kada se razgovor završi, rupe će se zatvoriti i biće pušten otrovni gas. Iskoristi gas masku i pozovi Campbella, koji će te uputiti na Otaccona. Kontaktiraj





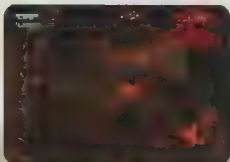
ga i on će isključiti gas i otvoriti tri vrata. Kreni-napolje i videćeš Liquidu kako beži. Kreni za njima i odgledaj demo. Videćeš pravu istinu i saznaćeš da je ubistvo Liquidu i uništenje METAL GEAR-a, kao i njegovih ljudi, bila samo vešto isplanirana diverzija za pokretanje REX-a. Saznaćeš da su svi zaraženi onim istim virusom od koga su umrli DARPA Chief i predsednik Baker, osim Liquidu, Otacconu, Meryl i tebe. Na kraju razgovora, Liquid će ići u REX-a i pokrenuti ga, a ti se pripremi za najtežu borbu do sada. Obra-



ti se Otacconu koji će ti reći da prvo moraš da uništiš radar, koji se nalazi sa leve strane komandne kabine (okruglo burence). Koristi Stinger i kada ga prvi put onesposobiš, Liquid će morati da otvori kabinu zbog kratkog spoja, što će ti olakšati da uništiš sistem za upravljanje i navigaciju. Ponovo ćemo u kome ćeš videti kako ti Eksoskeletor spašava život i kako on konačno umire.

Još jedna borba ti predstoji i u njoj moraš biti veoma brz i precizan da bi preživeo Ciljati u kabinu za upravljanje. Kada ga definitivno uništiš, javi se na radio i videćeš da je pukovnik opozvan sa dužnosti i da je ministar odbrane naredio da se uništi baza na ostrvu. Liquid se ponovo uključuje u ovu situaciju, oslobađa te veza sa rukom, da bi

završili tužnu golim rukama. Moraš da se boriš zato što je on za Meryl prikačio vremensku bombu, koja će eksplodirati za manje od tri minuta. Kada ga savladaš,



oslobodiš Meryl i kreni izlaznim putem do garaže. Ostalo je deset minuta do detonacije, pa zato požuri. Pored stepenica uzmi pomoć i bori se protiv stražara, dok Meryl ne pokrene vozilo kojim će te pomoći. Imaš mitraljez koji ti je na raspolaganju. Njime pucaj u burad koja će eksplodirati i napraviti otvor za beg. To ponovi još dva puta, a onda ćeš primetiti džip iza sebe. To je Liquid. Nećeš moći da ga ubiješ, ali cilj ti je da izdržiš do kraja tunela. Kada se približiš izlazu, Liquid će svojim džipom udariti u tvoj i izazvati prevrtanje oba Ti

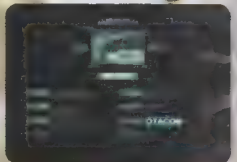


i Meryl biće priključeni ispod džipa; ali ne i on. Ipak on pada mrtav.

Pa i bilo je dosta borbe, zar ne? Pozvao te Campbell i reći da je atomski udar opozvan i da su spasilačke ekipe krenule u akciju spašavanja. To je ujedno i kraj igre. Ali, da li je to kraj? Čućeš i razgovor između dve nepoznate



osobe, u kome kažu da je METAL GEAR uništen, ali ne i izgubljen. Saznaćeš da je identitet te dvojice ostao u tajnosti i da su osobe koje su znale za njih uklonjene. Čućeš iz njihovog razgovora da su kompletni dosijei i fajlovi sklonjeni i sačuvani na bezbednom mestu. Na kraju razgovora, čućeš kako jedna osoba oslovljava drugu sa: "Hvala Vam gospodine predsedniče"...



Male cake:

Trajno ubistvo protivnika:

Prideš protivniku iza leđa i pritisneš taster (I) desetak puta, ali veoma brzo, sve dok on ne nestane trajno.

Različiti krajevi igre:

Ako prilikom mučenja na strujnoj napravi izdržiš, igru ćeš završiti sa Meryl i dobićeš od nje na poklon - BANDA-NA.

Ako ne izdržiš mučenje i sve priznaš, igru ćeš završiti sa Otacconom i dobićeš: STEALTH (nevidljivost).

Kako da nabavite neki od starih brojeva?

boNUS-a

LAKO!

Ukoliko nas redovno čitate, a propustili ste neki broj do sada, evo prilike da nabavite propuštene brojeve. Brojeve od 1-6 u specijalnoj paket ponudi možete dobiti za samo

Ako želite da naručite neki od starih brojeva pojedinačno, javite nam se!

Telefon redakcije: **011/411-665**



EVER AFTER DVD

... a jednom jedna ...
... tako bi otprilike ...
... da počne priča o ...
... om filmu. Posle ...
... nakespear-a, Dracu ...
... ostalih bajki ...
... modernog doba (Dobro, ...
... dobro ... znam da ...
... nakespear nije baj ...
... "blesavi" Ameri ...
...anci napravili su ri ...
... mejk bajke Pepeljuga ...
... (Cindarella). Ne znam ...
... koliko bi mogao da ...



... zanima film koji se propagira kao ...
... "Cindarella for all ages" (Pepeljuga za sve uzra ...
... ali ako ni zbog čega drugog film bi trebalo ...
... izgledati zbog Drew Barrymore i Angelice Hou ...
... koje su stvarno mmm... maestraalne (nemam ...
... u reč). Priča je naravno malo produbljena i, u ...
... sebi krije univerzalnu poruku, da je sve ...
... moguće, ako stvarno verujete u "magiju" ljudskog ...
... Pošto svi znate kako se priča završava, nepo ...
... trebno je "daviti" vas pričom o radnji filma. Ali svi ...
... znali i kako će se završiti Titanic, pa smo ga ...
... odgledali - zar ne?! ■

HEAVY METAL DVD

Ne znam da li ste već upoznati sa ovim naslovom, ali u svakom slučaju Heavy Metal je priča koja ima veoma interesantnu pozadinu.

Sve je počelo još davne 1978/79. kada je "otac" Heavy Metal-a, Len Moggel, došao na ideju da napravi film po stripu, koji je svuda u svetu bio ultra-hit. Ali, pošto je filmska industrija takva kakva je (plati pa se klati), odlučeno je da se umesto filma, (koji je trebalo da bude nova dimenzija u svetu filma), napravi verzija animiranog filma, koja bi se kasnije preradila... Na žalost, ni sada, dvadesetak godina kasnije, nismo doživeli filmsku varijantu po mnogim mišljenjima, jednog od najboljih "crtača" svih vremena. Pred vama je DVD verzija legendarne Cyber-priče, koja je proteklih godina postala najgledaniji animirani film u američkim bioskopima. Neverovatno okruženje, nesvakidašnja radnja, izuzetna animacija ... samo su neke od osobina Heavy Metal-a koje treba izdvojiti ■



TINA TURNER - LIVE DVD

... razliku od filmskih izdanja koja vam u ovom de ...
... predstavljamo, po prvi put opisaceмо vam i ...
... "muzičko" izdanje. Koncert žive legende, koja ovih ...
... na upravo pravi oproštajne koncerte širom Ame ...
... - veći baka svetske scene je



... novo sa nama. Odnosno, njen koncert sa ...
... best Dreams Tour-a u ...
... Amsterdamu. Još u sep ...
... mburu 1996. kada je ...
... ksova Arena bila "ne ...
... potrebljena", velika Ti ...
... je sa svojom bendom ...
... zana više od 150 000 ...
... sedalaca na koncertima ...
... su trajali tri dana i ...
... je za kulturne koncerte ...
... zane u Evropi. David ...
... et, bivši oskarovac, ...
... mlio je sav materijal (doduše



... video zapisu), a sada kada je sve to konvertova ...
... pruža vam se prilika za kompletan doživljaj ...
... (imate surround dodatke). Prilika za prave lju ...
... tete živih svirki, da uživaju u jednom od najvećih ...
... razlikih događaja 1996. godine. ■

SCREAM 3 DVD

Filmske zvezde Neve Campbell, David Arquette i Courtney Cox, još jednom su se vratile da bi nam uz mnogo uzbuđenja i akcije, završili trilogiju zvanu SCREAM. Onima koji su gledali prethodne delove, preporuka verovatno i neće biti potrebna, a onima koji to još nisu uradili, evo dobrog razloga da provedu popodne ili večer uz doooooobre filmove. Scenarij za Scream 3 je napisan po čuvenoj (govorimo o okvirima koji nama nisu baš bliski) i okrutnoj seriji ubistava, koja su se dogodila krajem prošle decenije u Kaliforniji, poznatoj pod nazivom Greensboro killings. Naime, dok Sidney Prescott (Campbell) mirno sedi u svojoj "dobro obezbeđenoj" vili, ubistva počinju da joj se "približavaju", što je osnova za ovaj izuzetno uzbudljiv triler. I baš u trenutku kada pomislite da su vam pravila igre konačno poznata, ustanovite da su sva pravila prekršena!!! Uz nove zvezde Parkera Posey-a (The house of yes) i Jenny McCarthy (diamonds), tim je dovoljno razloga da pogledate Scream 3. ■



Zahvaljujemo se CD-DVD klubu EXIT na ustupljenim diskovima
011/627-827



dvd izdanja



Mihailo Tešić

Advanced Dungeons & Dragons

Rulebook

AD&D - sve ostalo

U prethodna dva broja, obogatili smo vas nekim osnovnim znanjima o prvom izdanju najpopularnijeg FRP sistema - Advanced Dungeons & Dragons. Ostalo nam je još da se ukratko pozabavimo sistemom borbe (bez koje, po mnogima, FRP nije pravi FRP) i raznim settings, tj. fantazijskim svetovima koje su tvorci AD&D sistema osmislili za nas.

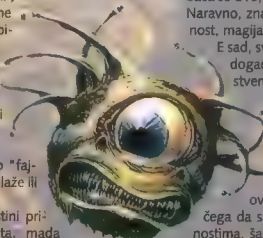
Dobra stara tuča je neotuđivi element skoro svake bajke i herojske sage. Marko Kraljević je razgonio Turke na buljoke, Beovulf je morao da ubije zmaja, a svi znamo da Konan nije mogao da prođe dva čokša, a da ga ne zaskoči neki mračni čarobnjak ili nekakva druga spodoba, koja se najlakše rešava - mačem. S obzirom na to da je akcija ipak ono što nama (cicničnim pripadnicima MTV/Hollywood/Močni Rendžeri generacije) najlakše pobuđuje interesovanje, normalno je da većina igrača želi priliku da se u FRP-u osele herojski. Tako što će, bar nekoliko desetina puta u toku jedne serije avantura (kampanje) oprobati oštricu svog mača i magije, na raznoraznim protivnicima. Ko ih (nas) može kriviti za to? Naravno, daleko od toga da se dobar FRP ugođaj ne može ostvariti bez krvoprocila. Neke od najlepših avantura koje sam igrao (i vodio), bile su one u kojima nije bilo potrebe da se i jednom baci kockica. Vrtele su se oko spletki, rešavanja zagonetki i pronalaženja izvora ličnih i moralnih problema samih likova, gde je umeće igranja uloga (RP) dolazilo do izražaja - a ne ono što vam piše na papiru. Kao da je trend u poslednjih nekoliko godina da se prave "zreliji" RPG sistemi, koji potenciraju RP, a ne G... ali o njima nekom drugom prilikom. Uostalom, ko kaže da NE voli bar malo "fajta" u FRP-u verovatno ili laže ili je (efektivno) mrtav.

Borba u AD&D je u suštini prilično jednostavna rabota, mada može delovati malo matematički zahvatno novajlijama. Kada do nje dođe, deli se na runde (i runda je desetak sekundi), što je vreme za koje u normalnim okolnostima možete da uradite jednu borbenu akciju - da iskoristite onoliko napada koliko imate s oružjem koje koristite, da baciti magiju, ili

upotrebite neku, ko zna kakvu drugu borbenu veštinu. Svaki lik ima bar neko umeće borbe, broj koji određuje koliko ga je teško pogoditi (zove se AC - Armor Class, klasa oklopljenosti, i rasponu je od 10

(najgore) do -10 (najbolje)), kao i broj koji određuje koliko štete može da primi lik, pre nego što baci kašiku (HP ili Hit Points). Broj koji pokazuje borbenu sposobnost vašeg lika se zove THACO, što je skraćenica od "To Hit Armor Class 0" - "Broj koji minimizirano morate da bacite na d20 da biste pogodili protivnika čija je klasa oklopljenosti srednja tj. 0". Na početku je THACO svima 20 (tj. potrebno im je 20 na d20 da pogode protivnika kome je AC0), a modifikuju ga (smanjuju) visoka snaga, prelazak nivoa, kao i razne druge stvari. Na kraju, borba ispada prilično jednostavna - ako vam je THACO, recimo, 18, a protivnik AC4, potrebno vam je (18-4) 14 i više da biste ga pogodili. Ako mu je AC-1, posao će da vam vrši samo 19 i 20. Kada jednom pogodite protivnika, nanosite mu štetu - koja zavisi od oružja koje nosite i vaše snage. U AD&D, svako oružje nanosi određenu štetu, tj. piše koja se kockica baca kada njime pogodite protivnika. Na broj koji bacite, dodaju se bonusi od visoke snage, magije itd. Redosled akcija u borbi određuje inicijativa - na početku svake runde baca se d10, pa ko dobije namanji broj, reaguje prvi. Naravno, znate već - taj broj modifikuje vaša okretost, magija i šta sve ne.

E sad, sva ta borba i magija moraju negde da se događaju. Naravno, najlepše je osmisliti sopstveni svet i u njemu smestiti priču koju ste izmislili (ili oko priče koju ste izmislili, osmisliti svet odgovarajući za nju); ali za početak je lakše skuplje nabaviti knjige koje opisuju neki od fantazijskih svetova koji su osmišljeni za AD&D. Prednosti ovakvog pristupa su što ne morate ni iz čega da smislite svet, koji je toliko bogat pojednostima, šaren i zanimljiv igračima, kao što su oni "kupovni", a i knjige koje opisuju te svetove obiluju idejama za avanture i kampanje koje možete smestiti u njih. U svakom slučaju, početnicima preporučujem da nabave bar neku knjigu o nekom svetu, čisto da steknu ideju kako se to radi. Firma TSR je kroz godine svog postojanja objavila mnoge svetove



igre bez struje

...i neki zaživeli, neki su nestali, pa se ponovo pojavili u stampi. Neki eto, još uvek traju čak i sada kada TSR ne postoji, već sva prava ima kompanija Wizards of Coast. Elem, svetovi.

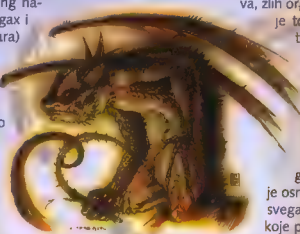
...i setting za AD&D je bio Greyhawk, nazvan tako po bližnjem gradu kontinenta Flanaess na sveoceanu. Greyhawk je setting namijenjen za avantura, koje su Gygax i Gary Gygax (tvorci D&D igara) zamislili kada su vodili svoj klub. Prvi FRP: Kada je rastao broj avantura, a ljudi su ih povezivali u kohezivnu celinu, i iz njih je izraslo nešto što se danas smatra "klasikom primera" fantastičnog sveta. Ljudska rasa je najzastupljenija i odgovorna za najjače države sveta. Tu su u većem ili manjem broju, raznovidne i razne ili kao "dijelove" u ljudskim državama i sve druge "standardne" fantastičke rase - vilenjaci, patuljci, gnomi...Tu je i dosta moćnih i dobrih čarobnjaka, koji obitavaju u gradovima i selima i trude se da održe mir u svetu, a tu je i dosta zlih čarobnjaka (Moćni bog zla Luz koji obitava na severu i kad tad će pokoriti ceo svet, horde divovskih orkova i goblina koje on kontroliše ili koji nastanjuju ogromna divlja područja, podzemne kraljevine zlih čarobnjaka, a velika je verovatnoća da će svako od njih imati nekog lokalnog zlotvora, koji pravi probleme - od neizmernih mrtvaca, do zlog čarobnjaka koji terorise narod). Naravno, tu su i neistražena područja, koja obiluju zaboravljenim civilizacijama i blagostanju, kao i raznoraznim čudnim bićima. Ukratko, pravi se avanturista.

...i ovaj svet koji se pojavio za AD&D bio je Dragonlance, nazvan po seriji knjiga Margaret Weissa i Tracy Hickmana. Dvojica su osmislili svoj svet i godinama vodili svojim vlastitim avanturama u njemu. Na kraju su rešili da od toga naprave serijal romana, koji je do danas najpopularniji i najuspešniji od svih "šund-izdanja" sa AD&D temom (a toga ima mnogo - na svaku knjigu pravila je TSR izdao, ide bar po jedan roman s tematikom nekog od njihovih svetova). TSR-u se svidelo što su Weiss i Hickman koristili AD&D pravila za svoje priče, pa su po njima napravili setting Dragonlance. Osnovni motiv sveta Krynna, na kome se događaju priče iz Dragonlance sagne su zmajevi. Zla kraljica Takhisis teži da zavлада svetom od nastanka vremena, a jedan od ključnih faktora je kontrola nad dobrim i zlim zmajevima na svetu. Krynna je predivan i lep svet, ali malo osmišljen svet, ali njegov najveći problem je što je već odigran. Svet je napravljen za likove koji su stvoreni od dvojice pisaca, i ti likovi (heroji Dragonlancea) su nametnuli za sve ključne događaje na svetu! To ne ostavlja mnogo prostora drugim igračima da se razmislju... zamislite kako bi bilo igrati avanture u Tolkinovom Srednjem Svetu POSLE događaja opisanih u "Gospodaru Prstena". Nije baš zanimljivo, ha? Dragonlance je ipak popularan, što zbog svoje neosporne lepote, što iz mehanizma nepoznatih razloga.

...i najpopularniji od svih AD&D settinga je Forgotten Realms (u kome se događaju skoro svi kompjuterski AD&D FRP-ovi u poslednje vreme - Baldur's Gate, Icewind Dale, Pool of Radiance 2...), u osnovi, on je najbliži (hmm, skoro identičan) Greyhawku, ali njegovi tvorci su mislili da više, znači i bolje... Forgotten Realms je ogroman i PREPUN SVEGA! Iza svakog ugla vire i zmajevi, demoni, moćnih čarobnjaka i vitežova, zlih organizacija i bogova... Problem je što je to odlično za kampanje "lokalnog" tipa, u kojim se igra koncentriše na jedan region i događaje oko njega. Ali ako (kao mnogi) volite da osetite da ste istinski heroji kampanje, tj. da ste bitni za čitav SVET (što je, ako proverite, tematika svih dobrih fantastičkih dela - od romana do igara) - Forgotten Realms tu ne uspeva. Možda je osnovni problem (osim što ima previše svega) to što ne postoji jedno, veliko zlo koje preti opstanku celog sveta... (Što je, takođe osobina svih dobrih fantastičkih dela - Sauron u "Gospodaru prstenova", Luz u Greyhawku, Takhisis u Dragonlanceu). Pored toga, ma koliko koristili magiju, svet poput Forgotten Realms jednostavno ne bi mogao dugo da traje sa svim tim prejakim bajama i silnim zlotvorima... Tvorci kao da nisu mislili da tu negde mora da postoji i neka obična raja, ekonomija i običan ŽIVOT u jednom fantastičnom svetu, ma koliko to paradoksalno zvučalo. Forgotten Realms je i dalje najpopularniji, ali razlog su verovatno horde malih Amerikanaca, kojima je mašta prilično ubijena, pa im je lakše da zagraze iz bućkuriša, nego da smisle nešto svoje.

Ova tri settinga i dalje opstaju (Greyhawk je bio povučen, ali vратиće se sada s pojavom Trećeg izdanja D&D pravila). Tokom godina TSR je imao mnoge izlete u malo čudnije settinge (Dark Sun, velika pustinja u kojoj vladaju psihičke moći i magija koja uništava prirodu; Al Quadim, setting u fantastičkoj Arabiji, pun duhova iz boć i letećih čilima; Oriental Adventures, za sve one koji više vole mistični srednjovekovni Daleki istok; Ravenloft, gotski horor setting nastao po istoimenom avanturi, jednoj od najboljih za AD&D ikada...). A i ne tako čudne (tj. neoriginalne) settinge, koji iz ovih ili onih razloga nisu zaživeli.

Na žalost, zbog potencijalne nasilne smrti autora izazvane gl. od. urednikom, ovde moramo napustiti naše bavljenje ovim sistemom. Napuštate još samo, da se trenutno u svetu više od prvog izdanja AD&D igra njegovo drugo izdanje, koje je unelo mnoge promene, ali u suštini ostalo isto. Da stvar bude gora, u avgustu je izašla prva knjiga trećeg izdanja, koje je (po svemu što sam do sada video) unelo korenite promene u sistem, osvežilo ga i najbitnije - standardizovalo ga. Više nema silnih tabela za raznorazne situacije, ne morate više da za pogodak bacite što više, a za proveru nekog umeća što manje i sl. No, dok 3. edicija ne zaživi, AD&D 2nd Edition je i dalje najigraniji FRP na svetu. ■





STROGO POV.



Gekido

Otključavanje likova, arena, odela ...

Igraj kao Gorilla

Uspješno završi urban fighters mod sa Travis i Michelle.

Igraj kao Kobuchi

Uspješno završi urban fighters mod sa Tetsuo i Ushi.

Igraj kao Akujin

Uspješno završi urban fighters mod na hard nivou težine da otključaš Akujina u svim modovima.

Alternativna odeća

Uspješno završi urban fighters mod na normal nivou težine tri puta. Onda, držite **[L]**, **[R]**, **[B]**, ili **[X]** dok birate lik na ekranu.

Shadow fighter mod

Uspješno završi urban fighters mod jednom.

Survival mod

Uspješno završi urban fighters mod dva puta.

Team battle mod

Uspješno završi urban fighters mod tri puta.

Street gang battle mod

Uspješno završi urban fighters mod na hard nivou težine sa Kintaro, Angelom ili Akujin.

Deform mod

Upišite se u hi score listu kao "DEFORMANIA".

Skeleton mod

Upišite se u hi score listu kao "BONECRACK".

Mr. Nutz

Šifre za nivoe

Napomena: Ovo je Game Boy color igra, nemojte je mešati sa Mr. Nutz za klasičan Game Boy.

Nivo	Password
2	DDMMNN
3	NNRRGG
4	CCLLRS
5	JJMPPR
6	SWTCH

Dark Reign 2



Izbor misije

Startujte igru sa `-cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"`. Kada se igra učita izaberite "Tools" i "Load". Izaberite misiju, zatim kliknite na "Tools" i "Play Mission".

Sega Rally 2



Tajni nivoi i bonus kola

Bonus kola

Učitajte "10 Year Championship" mod i završite na prvom mestu u svakoj trci u svakoj godini. Nova kola će se pojaviti (otključati) za svaku godinu završenu na prvom mestu. Napomena: Samo jedan novi auto se pojavljuje po godini; završavanjem iste godine nekoliko puta, nema nikakvog efekta.

Godina	Auto
1	Subaru Impreza 555
2	Mitsubishi Lancer EVO 4
3	Toyota Celica GT-Four ST-185
4	Mitsubishi Lancer EVO 3
5	Peugeot 106 Maxi
6	Lancia Delta Integrale
7	Fiat 131 Abarth
8	Peugeot 205 Turbo
9	Renault Alpine A110
10	LANCIA 037 Rally

Dva dodatna automobila će se pojaviti ako budete igrali u arcade modu. Renault Maxi Megane se pojavljuje ako završite na sedmom ili boljem mestu u "Easy" nivou težine. Za Toyota Corolla Tien, obeležite Toyota Corolla na ekranu na kome se biraju kola, držite L, onda izaberite auto.

Tajne Rally trake

Završite na prvom mestu svake godine u "10 Year Championship" mode.

Hidden cone challenge

Izaberite arcade mode i počnite igru u Rivera race, bilo u šampionatu ili u practice modu. Vozite kao obično, dok ne dodate do poslednje krivine. Dva crvena konstrukciona konusa će se pojaviti dok se približavate krivini. Namerno udarite u oba konusa. Ako to pravilno izvedete, čujete zvuk sa svakim udarcem. Okrenite se i počnite da vozite u suprotnom smeru. Put ka skrivenom delu staze će se na kraju pojaviti. Uđite u njega da bi našli skriveni deo staze, koji sadrži mnoštvo konstrukcionih konusa. Igra će vam dati 29 sekundi (zasebno od normalnog vremena trke) da srušite što više kupi.

trikovi

Samurai ShoDown: Warriors Rage



Promenite lik

Igrajte kao Tohma Kuki
Završite story mod sa Seishiro Kuki.

Igrajte kao Mikoto
Završite story mod sa Haomaru.

Igrajte kao Minto
Završite story mod sa Ran Po.

Igrajte kao Daruma
Završite story mod sa Haito Kanakura.

Igrajte kao Tashon Mao
Završite story mod sa Garyo The Whirlwind.

Igrajte kao Yuda
Završite story mod sa Mikoto.

Igrajte kao Iga Ninjas
Završite story mod sa Hanzo Hattori.

Igrajte kao Oboro's Amazons
Završite story mod sa Saya.

Igrajte kao Samurai
Završite story mod sa Jin-Emon Hanafusa.

Igrajte kao Brute
Završite story mod sa Jushiro Sakaki.

Igrajte kao Mugenji
Završite story mod sa Yaci Izanagi.

Igrajte kao Seishiro Kuno
Završite story mod sa svim likovima.



Virtua Tennis



Servis ispod ruke

Da bi izveli servis ispod ruke, pritisnite A + X + dole, ako ste na donjem stranu terena, ili A + X + gore, ako ste na gornjem ili daljem delu terena.

Spy vs. Spy



Biranje nivoa

Napomena: Ovo je Game Boy igra u boji, nemojte da je pomešate sa Spy vs. Spy: Operation Boobytrap.

Izbor nivoa
Unesite "15Y24" kao password.

Poslednji nivo
Unesite "Z4W4P" kao password.

Excitebike 64



Razne šifre i modovi

Original Excitebike

Završite uspešno ceo tutorial mod, da bi otključali originalnu NES verziju Excitebike pod "Special Tracks".

Excite 3D mod

Završite na prvom mestu u challenge rundi profesionalne sezone, da bi otključali Excite 3D mod.

Šifre za varanje

U glavnom meniju držite L + C-desno + C-dole i pritisnite A da bi vam se prikazao ekran sa šiframa. Nakon toga unesite jednu od sledećih šifri:

Otključajte sve stunts
"TRICKSTER"

Male glave
"PINHEAD"

STUNT BONUS
"SHOWOFF"

Ogledalo mod
"YADAYADA"

Nevidljivi vozači
"INVISRIDER"

Noćni mod
"MIDNIGHT"

Velike glave
"BLAHBLAH"

Beat This! mod
"PATWELLS"

Wipeout 3



Gomila trikova, da vam ne bude mnogo!

Za Phantom class

upište "JAZZNAZ" kao default name.

Za sve Staze

upište "WIZZPIG" kao default name.

Za sve Timove

upište "AVINIT" kao default name.

Za sve Challenges

upište "THEHAIR" kao default name.

Za Neograničen superpogon

upište "MOONFACE" kao default name.

Za Neograničen oklop i pogon

upište "GEORDIE" kao default name.

Za neograničena sva Oružja

upište "DEPUTY" kao default name.

Za otključavanje turnira

upište "BUNTY" kao default name.

Da vam letilica ne usporava prilikom udara u ogradu

upište "NOWHEELS" kao default name.

Wipeout 3



Hogs Of War

Neke šifre za plaćeničke svinje

Za Team Lard
upišite "MARDY PIGS" umesto imena.

Da bi videli FMV sekvence
upišite "PRYING PIGS" umesto imena.

Za bonus FMV sekvence
upišite "WATTA PORK" umesto imena.

Kiss: Psycho Circus

Šifre za varanje

Dok igrate igru pritisnite ~ da bi se pojavio prozor. Zatim unesite jednu od sledećih šifri, da bi aktivirali odgovarajuću funkciju za varanje:

FUNKCIJA	CHEAT ŠIFRA
God mode	invuln
Sva oružja	gimmie
Bez šaržera	noclip
Menjanje meta	notarget
Letenje	spectator
Cycle 5 ugao prateće kamere	chasecam
Cycle klasa 4 igrača	cycleplayerclass
Više oklopa i zdravlja	nextarmor
Manje oklopa	prevarmor
Sledeće čudovište	nextmonster
Prethodno čudovište	prevmonster
Restartovanje nivoa	restartlevel
Lista komandi	listcommands or set
Ne zna se	cameraclock

Mario Golf

Ponavljanje neuspelog udarca i ...

Ponavljanje udarca
Dok je loš udarac u letu pritisnite A + B + Start + Select, da bi resetovali igru. Zatim učitajte snimljenu poziciju da bi ponovili udarac.

Peach's Castle course
Završite na prvom mestu na sva četiri kursa i pobedite sva četiri šampiona u meč igri.

Levoruki golfer
Na ekranu za izbor lika držite Select i pritisnite A da bi izabrali golfera.



The Legend Of Dragoon

Da ne nabrajamo, ima svašta

Final addition

Da dobijete final addition za sve likove osim Mirande i Shane saviđajte sve prethodne. Dobićete njihov master kombo od 7 udaraca. Većina njih ostvaruje SP preko 100 i nanosi štetu preko 400%.

Lak način da savladate addition-e

Idite u šumu pored Selesa. Idite u oblast gde je Merchant bio lociran (sa malim kreaturama nalik na zečeve) i prosto trčite u naokolo. Borbe se dešavaju brzo u ovoj oblasti i protivnike je lako eliminisati.

Lak način da steknete experience

Ukoliko ste na Phantom Shipu, ostanite tu. Trčite u plave plamenove i borite se sa njima. Tako ćete lako steći iskustvo.

Ultimate Wargod

Možete kupiti Ultimate Wargod u Lohanu. On čini da se vaši additioni izvedu perfektno, bez ikakve kazne. Može koštati 10.000, koje je jako teško skupiti u ovom stadijumu igre. Međutim, on čini bitke mnogo lakšim, a vaši Dragooni će i dalje napredovati.

Darc

Počinjete sa njegovim kamenom na početku igre, ali ne možete ga koristiti dok ne porazite Kongola u Battle of Hoax.

Lavitz/Albert

Da dobijete Lavitz Dragoon kamen, morate pobediti Green Tusked Dragon i čoveka koji se pretvara u jade Dragoon. Albert će onda naslediti Lavitz Dragoon kamena na kraju diska 1.

Shana/Miranda

Dobićete Shana Dragoon kamen, pošto stignete u hram i pobedite Bandita. Onda odgovorite na pitanje koja vam postavi duh. Miranda će naslediti Shanin Dragoon kamen na trećem disku.

Rose

Pošto pobedite Kongola u Battle of Hoax dobićete Rose sa njenim Dragoon kamenom.

Haschel

Dobićete Haschelov Dragoon kamen pošto pobedite Emperor Doyle na kraju prvog diska.

Meru

Ovaj kamen ćete dobiti pošto porazite Blue Sea Dragon i Lenus.

Kongol

Pošto sreditte Kongola vratite se u City of Loan i hodajte do mesta, gde se nalazi čovek koji vam je prodao flašu. Automatski ćete došetati do njega. Posle razgovora prodaće vam Kongolov Dragoon kamen za 1.000G.



GAUNTLET LEGENDS

Ready 2 Rumble Boxing



Boksujte koa Kemo Claw

Označite "Arcade Mode" opciju na glavnom meniju, onda pritisnite Levo(3), Desno(3), Levo, Desno, Levo, Desno.

Boksujte kao Nat Daddy

Odključajte Kemo Claw i Nat Daddy. Zatim označite "Arcade Mode" opciju na glavnom meniju i pritisnite Desno(3), Levo(3), Desno, Levo, Desno, Levo.

Boksujte kao Damien Black

Odključajte Kemo Claw i Nat Daddy. Zatim označite "Arcade Mode" opciju na glavnom meniju i pritisnite Desno, Levo, Desno(2), Levo(2), Desno(3), Levo(3).

Legacy of Kain: Soul Reaver

Za zdravlje ne idite kod lekara nego ...

Kao tačno unesete kod, čujete zvuk

Tri sposobnosti

Paузirajte igru, i držite L ili R i pritisnite Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, B, Desno, Levo, Dole. Onda, nastavite igru sa dodatnim sposobnostima, uključujući i Soul Reaver.

Dopuna zdravlja

Paузirajte igru, i držite L ili R i pritisnite Dole, B, Gore, Levo, Gore, Levo.

Maksimum zdravlja

Paузirajte igru, držite L ili R i pritisnite Desno, B, Dole, Gore, Dole, Gore.

Dopuna magije

Paузirajte igru, držite L ili R i pritisnite Desno, Desno, Levo, Y, Desno, Dole.

Maksimum magije

Paузirajte igru, držite L ili R i pritisnite Y, Desno, Dole, Desno, Gore, Y, Levo.

Prolazak kroz barijere

Paузirajte igru, držite L ili R i pritisnite Dole, B, B, Levo, Desno, Y, Gore.

Penjanje po zidovima

Paузirajte igru, držite L ili R i pritisnite Y, Dole, X, Desno, Gore, Dole.

Forme

Paузirajte igru, držite L ili R i pritisnite Levo, Desno, B, Levo, Desno, Levo.

Promena u bilo kom trenutku

Paузirajte igru, držite L ili R i pritisnite Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, B, Desno, Levo, Dole.

Gauntlet Legends

Da li je smrt besmrtna?

Novo oružje

Dostignite nivo 10 da dobijete novo oružje. Isto važi i za nivoe 50 i 99 za dodatna nova oružja.

Permanentni anti-death

Završite igru da dobijete permanentni anti-death, koji vam omogućava da kradete zdravlje od smrti.

Pretvorite smrt u hranu

Ako znate gde se smrt skriva, ne otvarajte kutiju. Umesto toga upotrebite potion u blizini i čujete smrt kako vrišti. Otvorite kutiju i unutra će biti voće.

Ubijte smrt

Smrt će poginuti kad izgubi 100HP ili je pogodite potionom.

V-Rally 2

Sva kola i staze

Na ekranu u toku igre, pritisnite L, R, Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, A, A, Start. Kada se svaka ikonica u game progression ekranu upali, pojavice se sa relevantnom ikonicom (bonus kola ili championships).

MDK 2

PC
CD-ROM

Gomila super šifara kao pomoć

Gemblajte slow-motion

Dok igrate kao Max, držite (Fire) i pritisnite (Equip Up) četiri puta. Ako ste to učinili pravilno pojavice se poruka.

Šifre za varanje

Dok ste u igri pritisnite ~, a zatim otkucajte neku od sledećih šifara na "Omen" upitu:

FUNKCIJA

Pali/gasi God mode

Nagi Kurt

Nivo 1

Nivo 2

Nivo 3

Nivo 4

Nivo 5

Nivo 6

Nivo 7

Nivo 8

Nivo 9

Nivo 10

Nivo 10/first bonus

Nivo 10/second bonus

CHEAT ŠIFRE

GodDebugToggle()

KurtGetNaked()

mdkNewGame(1,12)

mdkNewGame(2,12)

mdkNewGame(3,12)

mdkNewGame(4,12)

mdkNewGame(5,11)

mdkNewGame(6,8)

mdkNewGame(7,11)

mdkNewGame(8,8)

mdkNewGame(9,13)

mdkNewGame(10,7)

mdkNewGame(11,1)

mdkNewGame(12,1)



Eagle One: Harrier Attack



Lozinka, nevidljivost, nivoi ...

Odabir nivoa

Uđite u opcioni ekran i pritisnite **R1, L1, R2, L2, Start**.

Nevidljivost

Uđite u opcioni ekran i pritisnite **R1, L1, R2, L2, L1**.

Neograničena municija

Na opcionom ekranu pritisnite **R1, L1, R2, L2, R1**.

Popravka štete

Vratite se u svoju bazu ili na USS Armstrong i sletite da popravite svog lovca za jedan stepen. Napomena: ovo se može uraditi samo ograničen broj puta.

Lozinke za nivoe

Nivo 3 - Password: IBLEVEICANFLY

Shogun: Total War



'Oćete KoKu?

Šifre za varanje

U toku igre unesite neku od sledećih šifara:

FUNKCIJA

Neograničen KoKu

Nemogućnost za gradnju, negativan KoKu

Cela mapa

ŠIFRE

.muchkoku.

.coman.

.matteosartori

ili .daggins

Asterix: Search For Dogmatix



Šifre za nivoe

Nivo	Password
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN



Mortal Kombat: Special Forces



Uključite cheat mode (varanje)

Uspesno završite igru na srednjem i teškom nivou težine i snimite kad obijete opciju za to, izaberite "Game Settings" na opcionom meniju i uključite varanja. Učitaite ili startujte novu igru da bi počeli sa 999 municija, svim oružjima, i svim kombinacijama.



Perfect Dark



Ima još ...

Small Jo

Završite Building: Reconnaissance nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Mali likovi

Završite Area 51: Infiltration nivo na Agent, Special Agent i na Perfect Agent nivou težine.

Samo glave timova

Završite Air Base: Espionage nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Slow motion single player

Završite Datadyne Research: Investigation nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Jo štit

Završite Deep Sea: Nullify Threat nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Super štit

Završite Carrington Institute: Defense nivo za vreme kraće od 1:45 on the Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Neprijateljski štit

Završite Carrington Institute: Defense nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Neprijateljske rakete

Završite Pelagic LL: Exploration nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Klasični pogled

Završite Datadyne Central: Defection nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Markiz Queensbury pravila

Završite Datadyne Central: Defection nivo za vreme kraće od 1:30 na Special Agent nivou težine.

Raketni lanser (Jo u solo modu)

Završite Datadyne Central: Extraction nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Snajper (Jo u solo modu)

Završite Carrington Villa: Hostage One nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Superdragon (Jo u solo modu)

Završite the Area 51: Escape nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Laptop gun (Jo u solo modu)

Završite Air Force One: Anti-Terrorism nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

Phoenix (Jo u solo modu)

Završite Attack Ship: Covert Assault nivo na Agent, Special Agent i Perfect Agent nivou težine.

**041-20-20-20**

uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!

prvih 10

Oktobar

Igra

Platforma

01.	Parasite Eve 2	P
02.	Grand Prix 3	PC
03.	Spiderman	P
04.	Age of Empires 2 The Conquerors Exp	PC
05.	Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins	P
06.	Crazy Taxi	G
07.	Deus Ex	PC
08.	Perfect Dark	P

Ova top lista je sačinjena od vaših glasova dobijenih putem telefonskog servisa POBEDNIK. Ukoliko i vi želite da se vaša omiljena igra nađe na ovoj listi, glasajte za nju na telefon 041-20-20-20 pod opcijom 4.

**PlayStation top 10**

Oktobar

Igra

(Izvor: Daily Rader)

01.	Chrono Cross
02.	Madden NFL 2001
03.	Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins
04.	NFL GameDay 2001
05.	NCAA Football 2001
06.	Driver 2
07.	Digimon World
08.	Legend of Dragoon
09.	Spec Ops
10.	X-Men Mutant Academy

**Beasoft prvih 10**

Oktobar

Igra

(Izvor: Brika)

Platforma

01.	Toka 3	P
02.	Perfect Dark	P
03.	Sydney 2000	P
04.	NBA 2K	G
05.	Rayman 2	P
06.	FIFA 2000	GB
07.	ISS Pro Evolution	P
08.	All Star Tennis	P
09.	Colin Mc Rea Rally 2	P
10.	Sega Rally 2	G

**PC CD-ROM top 10**

Oktobar

Igra

(Izvor: Daily Rader)

01.	Diablo II
02.	The Sims
03.	MP Roller Coaster Tycoon
04.	Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition
05.	Frogger
06.	SimCity 3000 Unlimited
07.	Starcraft/Battlechest Bundle
08.	MS Age of Empires II: Age of Kings
09.	Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
10.	Sim Mania Pack

**USA prvih 10**

Oktobar

Igra

(Izvor: Daily Rader)

01.	Chrono Cross	P
02.	Madden NFL 2001	P
03.	WWF Royal Rumble	G
04.	Tenchu 2: Birth Of Stealth Assassins	P
05.	World Series Baseball 2K1	G
06.	Super Mario Bros Deluxe	GB
07.	NFL GameDay 2001	P
08.	NCAA Football 2001	P
09.	Virtua Tennis	G
10.	Pokemon Yellow: Pikachu Edition	GB

**Dreamcast top 10**

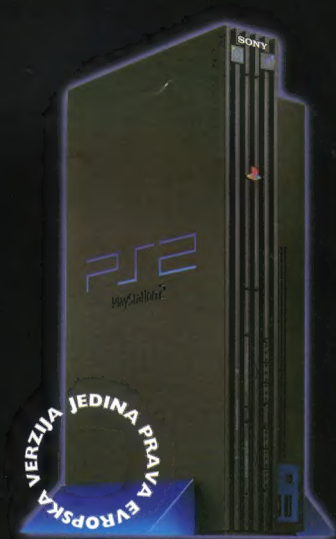
Oktobar

Igra

(Izvor: Daily Rader)

01.	WWF Royal Rumble
02.	World Series Baseball 2K1
03.	Virtua Tennis
04.	Ecco the Dolphin: Defender of the Future
05.	Samurai
06.	Marvel vs Capcom 2
07.	Hidden & Dangerous
08.	Tony Hawk's Pro Skater
09.	Namco Museum
10.	Gauntlet Legends

24. XI 2000.



VERZIJA JEDINA PRAVA
EVROPSKA

**DAN KADA ĆE SAMO ODABRANI POSTATI VLASNICI EVROPSKE
PLAYSTATION 2 KONZOLE. PRIDRUŽITE IM SE NA VREME!**

Jedini način da i vi dobijete svoju PlayStation 2 konzolu je u preprodaji. Potrebno je da uplatite avansno polovinu očekivane cene. Na taj način obezbeđujete svoj primerak i tako štedite sebi 10% od prodajne cene. Konzole će početi da se isporučuju početkom decembra. Požurite, jer je količina predviđena za naše tržište izuzetno mala. Osigurajte svoj primerak na vreme!



011/ 421-355, 429-848, 340-77-12 i 340-77-36

svakog radnog dana od 8 do 20, subotom od 8 do 16 časova

Dreamcast™



O čemu ste do sad samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-maile, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrati protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



**Video memorijska
kartica**



Dodatni kontroler

Da vaši snovi postanu java!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36
Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Tastatura za lakši pristup Internetu



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue